

アニメ店長 × 東方 Project

設定資料集

● ANIME TENCHO × TOHO PROJECT ●



コンテ、キャラ設定や原画、企画プロットなど多面的な資料で魅せる

アニメ店長 × 東方 Project



アニメ店長 × 東方 Project

設定資料集

ANIME TENCHO × TOHO PROJECT

003

コンテ

086

コンテ解説

092

キャラクター設定

100

原画/レイアウト

108

旧企画資料

110

インタビュー

115

初期プロット&本編回想

アニメイトは、北海道から沖縄まで全国90店舗以上展開している
アニメ・コミック・ゲームの専門店。

もちろん東方Projectの商品も充実!

そのアニメイトでCMキャラクターとして2000年10月に誕生した
「アニメ店長」(原作:島本和彦)が、2010年10月に10周年を迎えた。

10周年を記念してアニメ店長10大プロジェクトが始動!

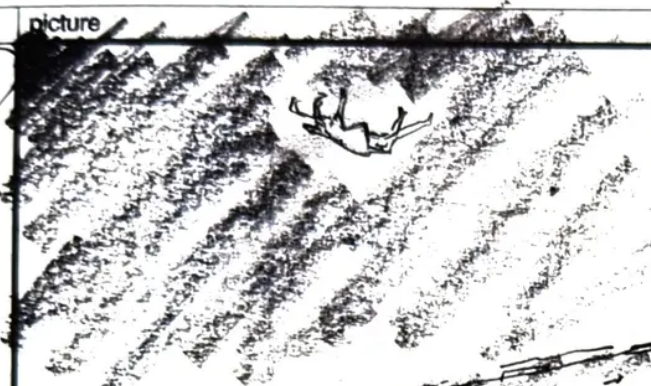
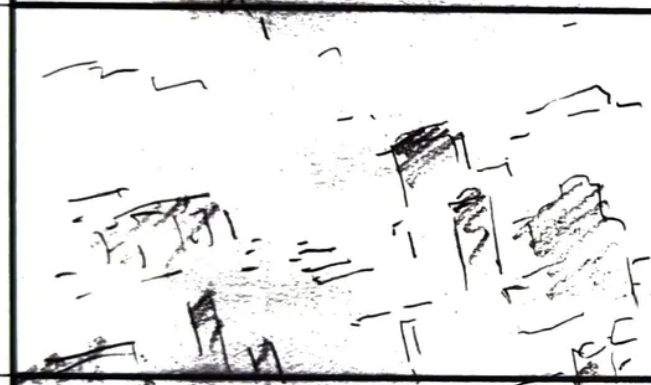
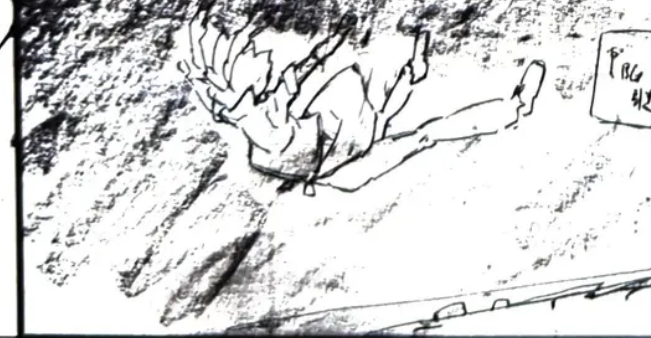
「プロジェクト03アニメ店長コラボ10番勝負!!」のラウンド1として、
「アニメ店長×東方Project」コラボアニメーションの制作が決定した。

<http://www.animate.co.jp/>

<http://www.animate.co.jp/aniten/>



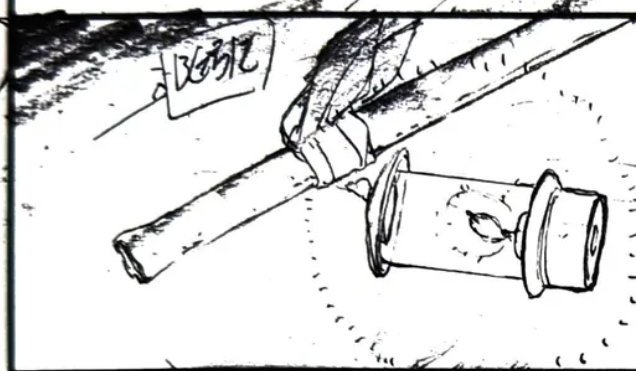
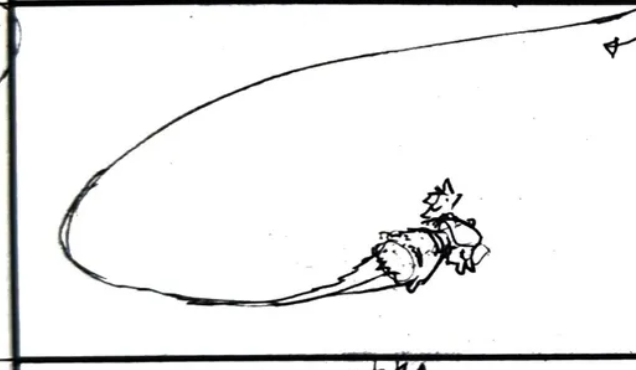
C.	picture	action	script	time
				
TOTAL (+)				

C.	picture	action	script	time
①		カメラ上が主人公が見える ラストカメラあり	F.I	
				
		カメラワーク 一考 P/PAN		
			SE	(3+6)
②		宙を舞う況況 カメラあり	ヒュ オ オ オ オ	(2+0)

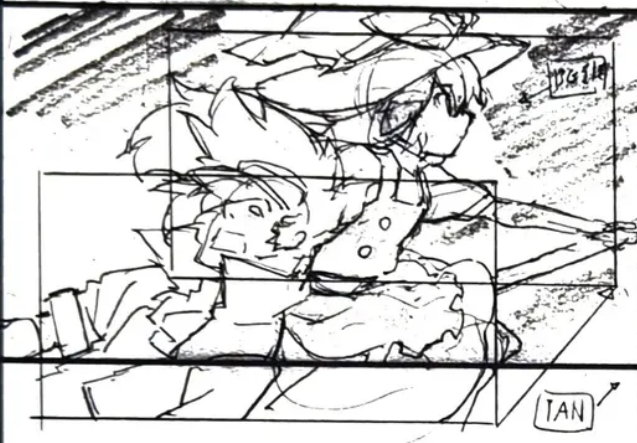
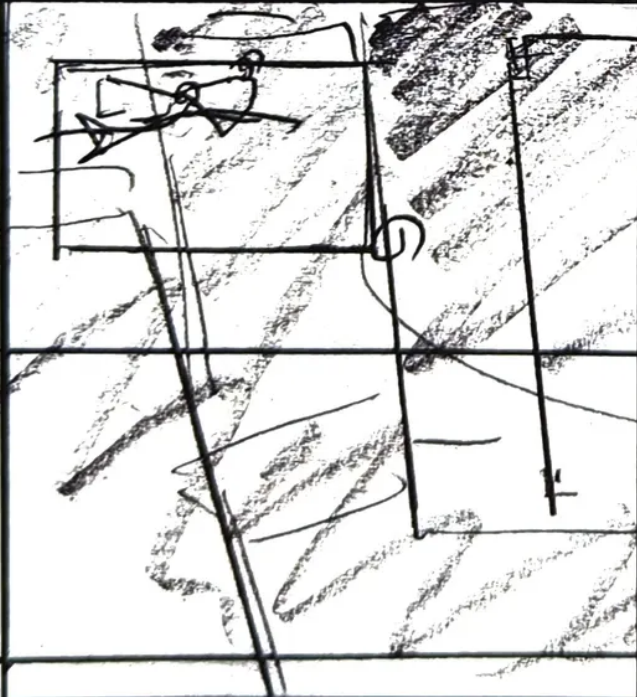
TOTAL (4+6)

C.	picture	action	script	time
③		叫ぶ兄沢。 スタート時カラブレ	兄沢 「おっ。 お ...	
			お あ あ あ	
		デソグリ返U.	〜 !!	
		落ちていく兄沢		

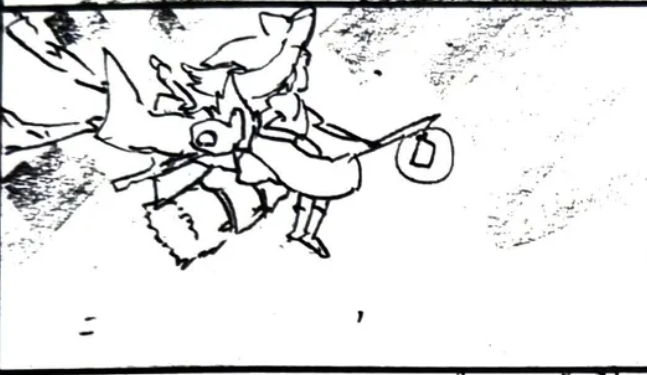
TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		下へ。		(3+0)
(4)		カメラワーク ゆれカンテラ		(1+12)
(5)		青い光の尾を残しながら ミリサIN.		
		兄はIN.		
		つがんで離脱。		

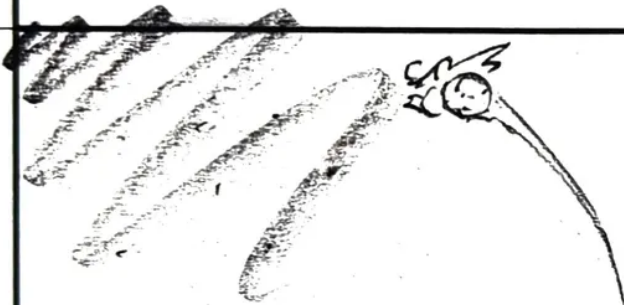
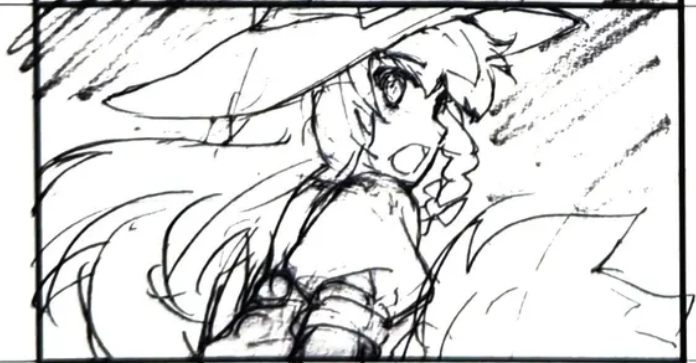
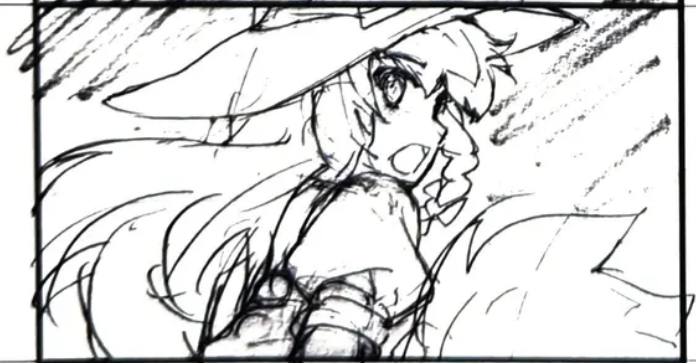
TOTAL (4 + 12)

C.	picture	action	script	time
		光弾が通り過ぎる。		(2+12)
6		カメラ上がり マリサが 見込む。		(4+12)
		7A 付HPAN カメラ ワーク		
				

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
7A		画面上からINして	キャラクター 付けPAN	
		ビルの間を 飛び		
				
				
		兄沢の重さで バランスを 崩しながら		

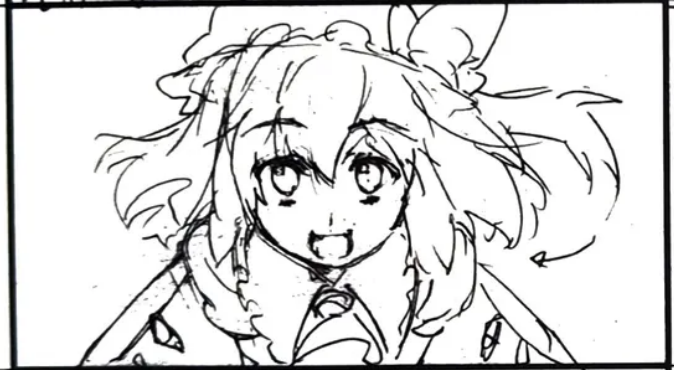
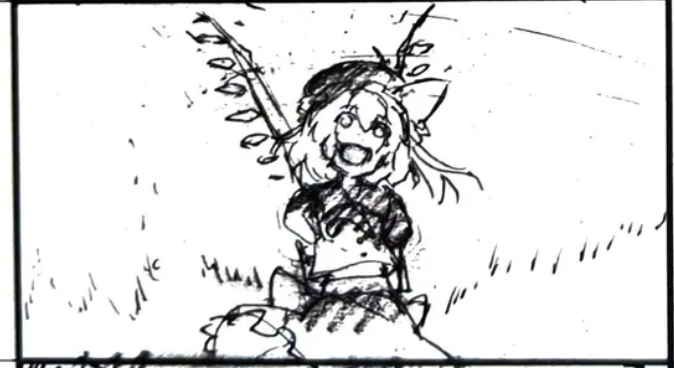
TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		ビル		
		奥へ		
		消えていく.		
				(4+0)
2B		マリサIN.		
			マリサ 「まだ、 私は	

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		兄沢を持ち上げる	このおっさん とは無関係 だ!	(3+18)
8		少女の足 魔法陣の下に 街が見える	「フーッ」 「Show me a liar and	(2+6)
9		フットライト	I'll show you a thief.	(2+18)
10		クリスタルがあまりに光っている	「嘘つきは 泥棒 の始まり であらう」	(2+16)
11		フットアップ 目バチ		

TOTAL (11) +12)

C.	picture	action	script	time
		作画 T.B		
		ツレ-41231-	「 <u>食事</u> を盗んだ ロボットは	
			少女に引き裂れて しまいましたとさ」	
		魔法陣の光が 強くなる。		
		1 2 3 作画, BG T.B. 弾幕が展開された。	「あはは ♡」	

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
(12)			南高橋、 奥に走つた人羣が見える。 ケ-タイ音 「———」	(4+0)
(13)		← IN 付け PAN	飛びだしながら ケ-タイにでる兄沢 SE 「ヒッ」 兄沢	
		二人の姿を もって走る。	「ハイ! 兄沢、もう少しで とうちゃくで あります!」	
		ミッドが出て	高橋 「よし!	
		777°	なんとか バム上映大 間合り	
				TOTAL (4 + 0)

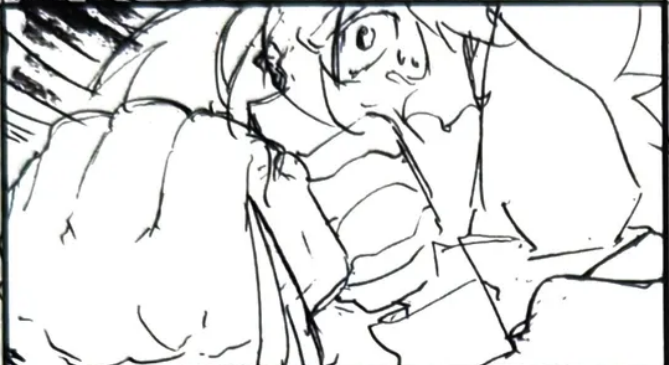
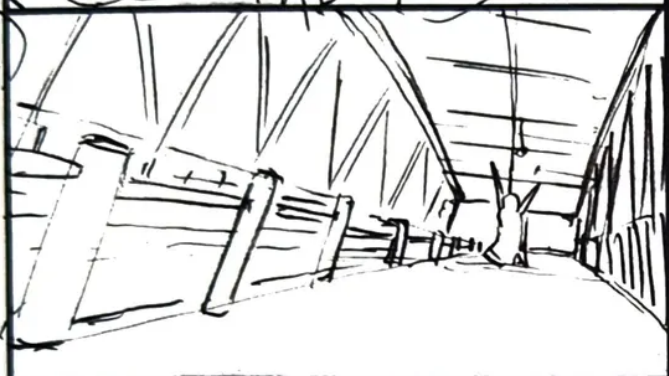
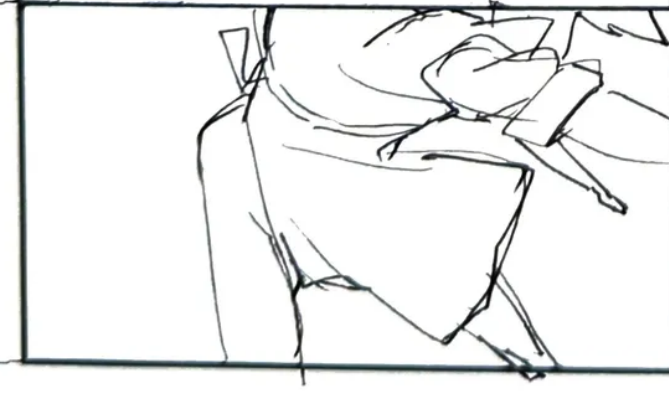
C.	picture	action	script	time
		アカイノ身を引くと。 会場が見える。 (舞台裏)	そうだ!	
14		橋をたどる兄沢	まさかフィルムが 当日の作品に なるとは思わな かったが...	(6+11)
15		C-13 兼用? ミッドに押さえる 兄沢。	たのんだぞ兄沢! お客様が みな楽しみに 待っているのだ! いよいよ上映フィルムを待っている!	(4+10)
		ケタイを閉じ。	ハイ! 「...お客様が 私の到着をまていた!	
		兄沢 加味。	この先で!	

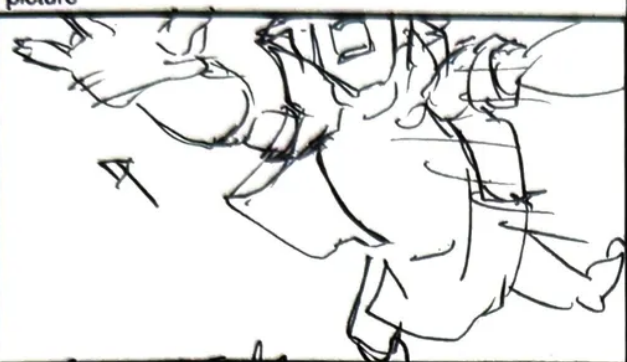
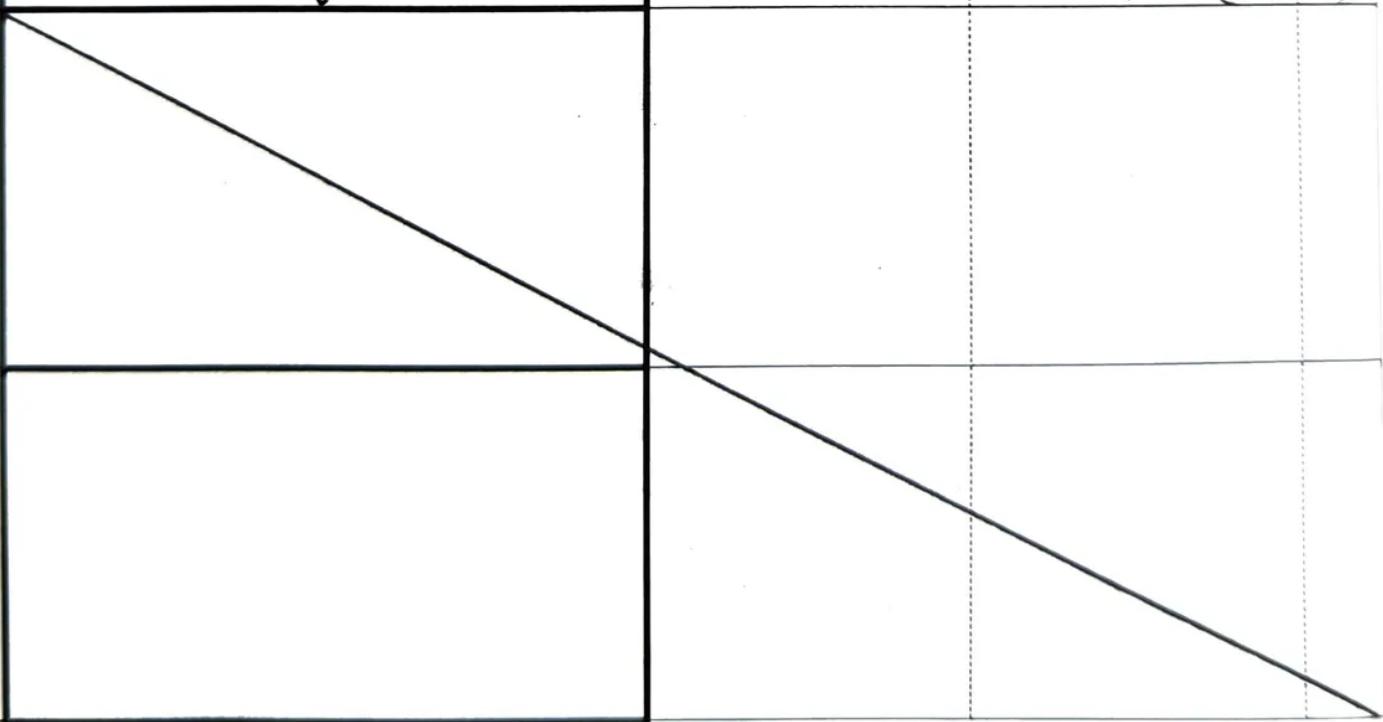
TOTAL (+)

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
(18)		透明な壁 をなぞるように動かして (文字が反りが上がる)		
		手を引く。 (文字も消える。)		(2+6)
(19)			藍 「境界の定期検査 終了、と」	
		声の方を見。 兄が見え 「うおー!!」 「あ ?」		(5+0)
(20)		声の方へ行く 兄が見え		(2+6)

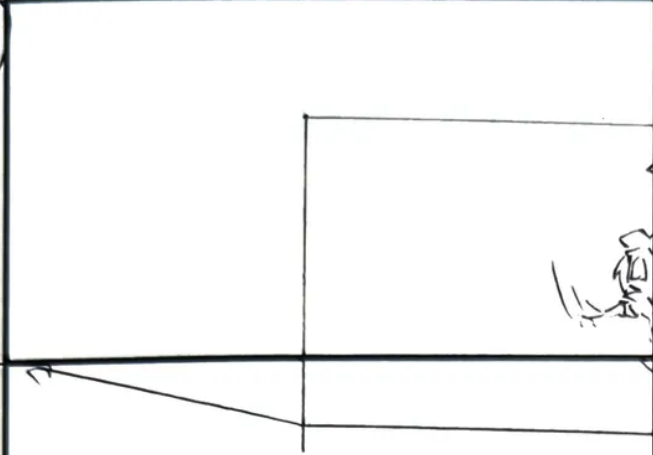
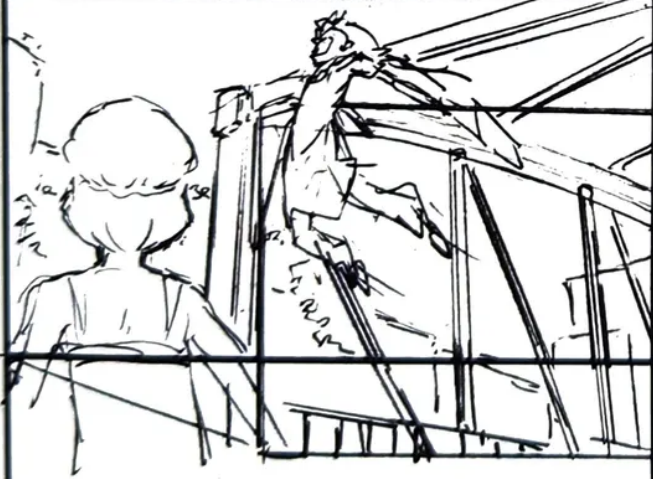
TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
21			兄さん 「とてい！ お客様へ！」 (2+6)	
22		しゃがみ	へい ↑	
		飛ん		
		カメラのよう		
				
			TOTAL (+)	

C.	picture	action	script	time
		回転しながら 上へ。 付いた		
				
				
				

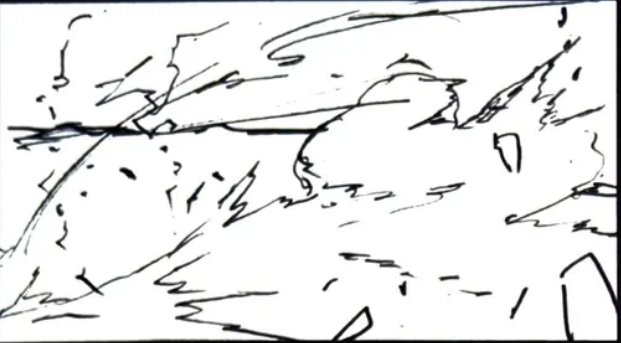
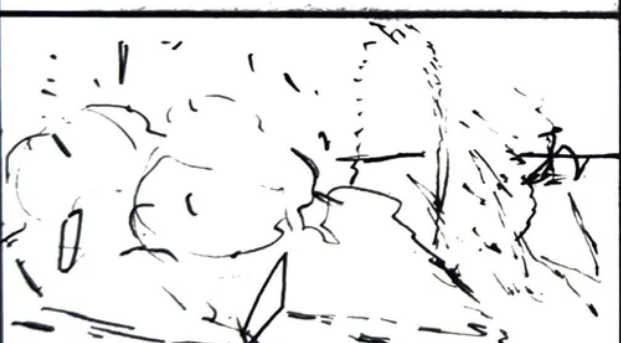
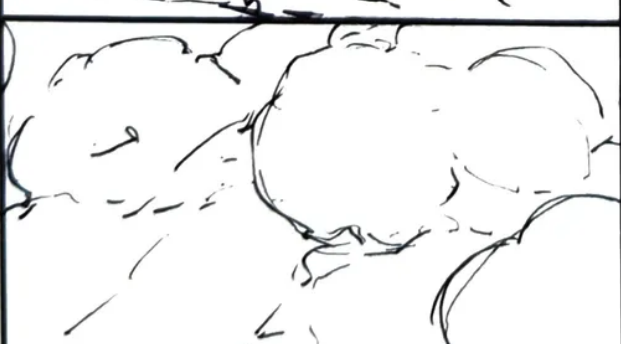
(1+12)

TOTAL (+)

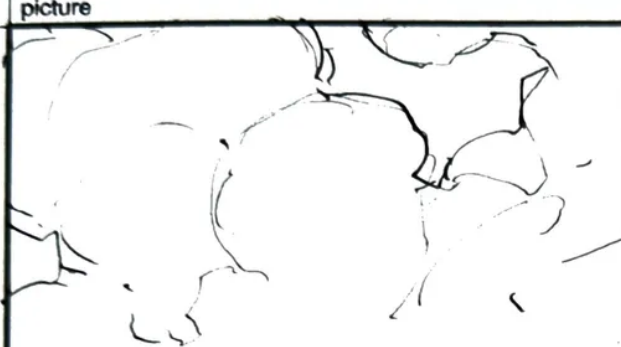
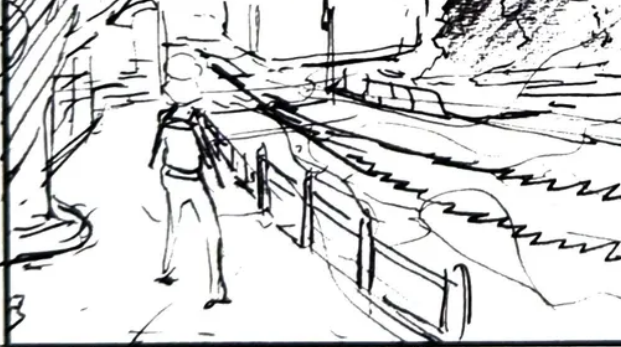
C.	picture	action	script	time
(23) A		f.l.w.p.AN  藍の前に飛んだ祝賀	オ ッ の // .	
		空で体制 を直す。		
		PANしながら藍の前へ。 ラストロー		

(1+12)

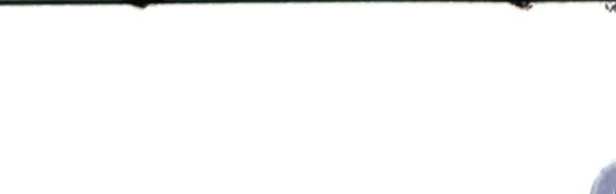
TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		稲妻が走り上に 飛ぶ。		(0+15)
①		カメラが戻し。		
				
				
②		ワグの上、に 平削を 通り灯煙。		

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
				
		煙: 作画+下.0		
		前を见了.		
25		海に 兄は. 地面に交と 煙が 残,り了.	(2+4)	
		4 (PAN)		
TOTAL (+)				

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
(19)			(RPM) 「とんだ」	
			オレは 本当に	
				
		夜の街へ落ちていく、		
		F.O		
		BL		

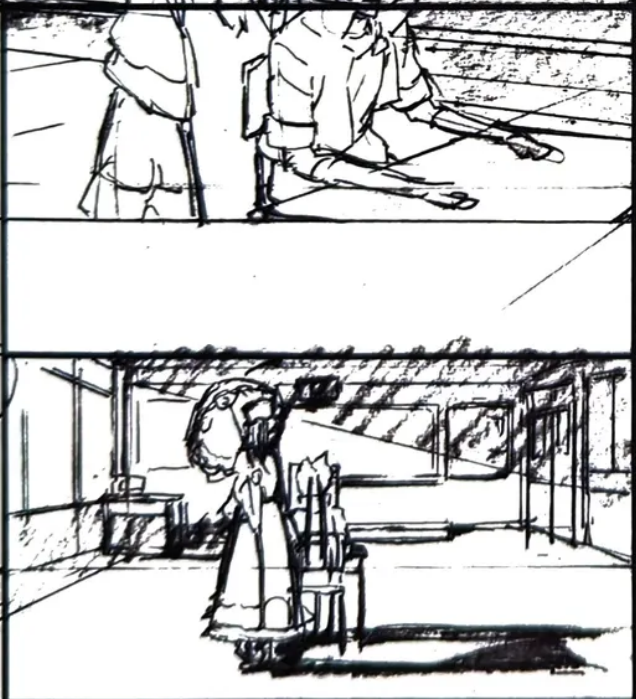
(4+0)

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
28		兄沢の寄り。		
TOTAL (				+

C.	picture	action	script
		顔を上げた	兄様 「は、！」
		まっ、まっ と空を見	「の」
		正面を。	「-----」
(29)		△PAN	(3+0)
		見なれど 本造の教室。 黒板に幻想世界の 書かれた	
		外界(現代)	(5+0)

TOTAL (p + 0)

C.	picture	action	script	time
(30)			一人机に座る兄沢。 (4+0)	
(31)		止ヒ 紫、何処見えな	止ヒ 紫 「おもしろいね」 (2+6)	
(32)		気が付くと兄沢の後に立つ紫。 兄沢 金しり状態で 動けな	「境界の何年か近くに あたとはいえ 自らの想いで」 「ここに 来たんで」 (7+18)	
(33)		止ヒ 紫 歩み始め紫。 「ここはあなたの世界と 私達の世界の中間あたり な所」 TOTAL (15+10)		

C.	picture	action	script	time
		兄沢の右側に	色々聞きたい事があるんですけど。 私はお仕事に行かなければならぬの	
34		止々 紫の才がINして、 (コワイ笑み.)	止々 「あなたの おかげでな」	(7+12)
		立ち上がり、out.		
				(7+0)
35		止々 少ふり向き	止々 「仕事が終わって 気が向いたら むかえに行っておける」	

TOTAL (14+12)

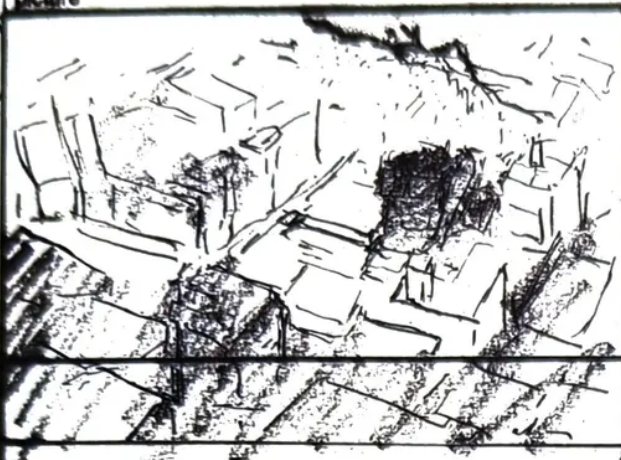
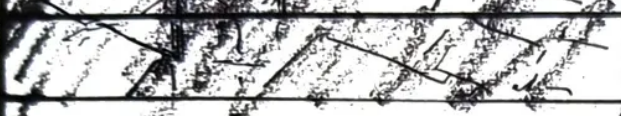
C.	picture	action	script	time
		元沢の力が スチムに 変化。	「ブキゲンよう」	
		元沢を飲み込み		
				
				
		手品のように消えて しょう。		

(4+0)

TOTAL (4 + 0)

C.	picture	action	time
36		ベドクが壁が おがら (兄沢が 落ちてた)	(SE) 「ボレッ」 フラスの部屋 地震が来たボレ (3+0)
37		グシオの兄沢	
			(兄沢) 「また、また」 (セリフ) 「いったい、何が起った」
38		城の一部が (破壊) 池代 に 落ちてた	(セリフ) 「また、また」
		兄沢 起上がった P [141] BGM 幻想カー	(5+0)

TOTAL (

G.	picture	action	script	time
(39)		フカ/ 空が割れて光が こぼれる 街全体の 雰囲気が変わる (色味)		
		P [PAN]		

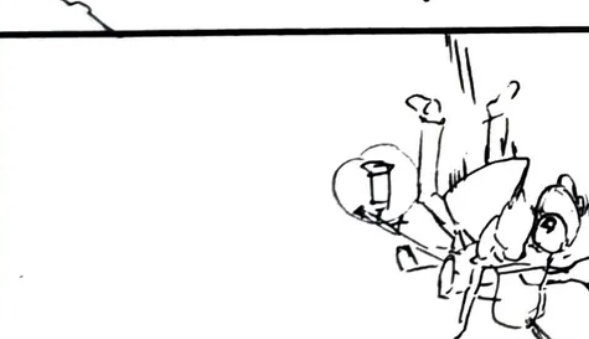
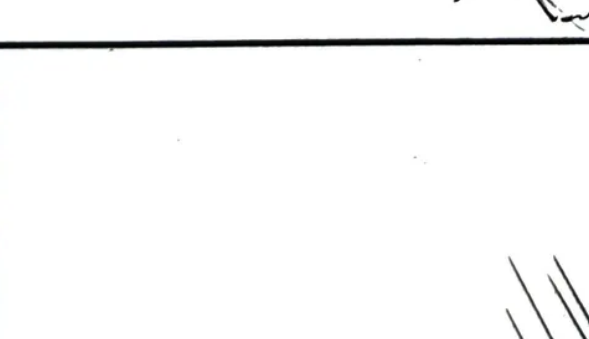
TOTAL (+)

C.	picture	action	script
40		咄然と兄決 スタートじぱん → ぱん	フー/ 解 「部屋壊れた」 セリフニッ
		→ BG 2711 312 カメウ右にスラセ フー/ 解	「部屋壊れて しまったの」 (4+0)
41		キキリを見て ① ② ③	フー/ 解 「ニッ?」 セリフニッ 「大きな音で目がさめてみれば ラストは、お虎さん」 (2+12)
42		話しかける兄決 (71% / 高く)	兄決 「いったい何か 「あの実は 起る前に」 オモ セリフニッ 変ります 「フィルムは!!」
		言葉をさえずるように 手を取り。	「(おつた兄決) 「あのスミマセ/道を教えて いただけなりでしうか? 「(フー)に おつた」 「急いでいふんてす お虎さん!!」

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		兄沢の両手を 取り	フラン 「これと今日の 食事」	
43		フランの顔を上げ このまま食べると手を口で つかうけれど	フラン 「あーん」	
		ラスト 手を上げ 兄沢を 投げ飛ばす	フラン 「あーん」 TOTAL	

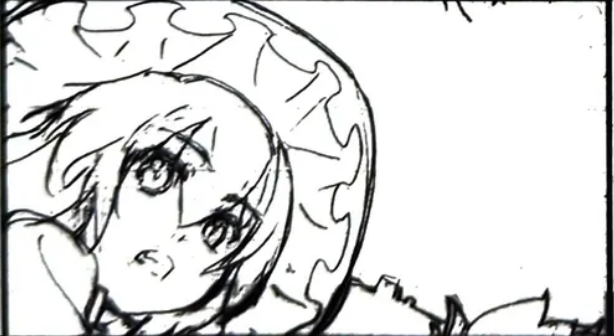
TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
44		(C-36兼) 天井を突き抜け 飛んでいく	SE 「ドゴキッ!!」 (1+1/2)	
45		← PAN 469/2 471 472	夜間飛行の マリサ。	(4+0)
46 A		マリサがフキ、	兄沢 「あああ」	
			!!	
		ふが、2人 out.		(2+0)

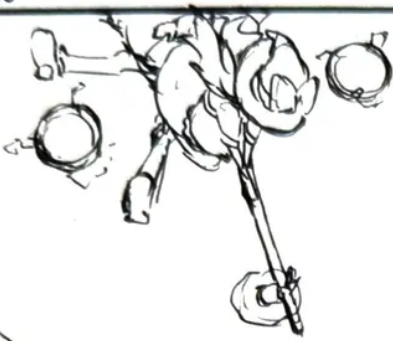
TOTAL (7+12)

C	picture	action	script	time
(46) B		必死に しがみつく 兄沢	トリサ 「うわっ! おっさんだわ!」 兄沢	
		ゆくりのワイルド (出番の魚リヤラで)	店長です!!	(2+12)
(47)		街の上空を ワイルドと兄沢が 通過する		(2+12)
(48)		フラッシュに遠い方へ5本711 2人	兄沢 「 ~~ワイルド~~ しよ、しよ、...」	(2+12)

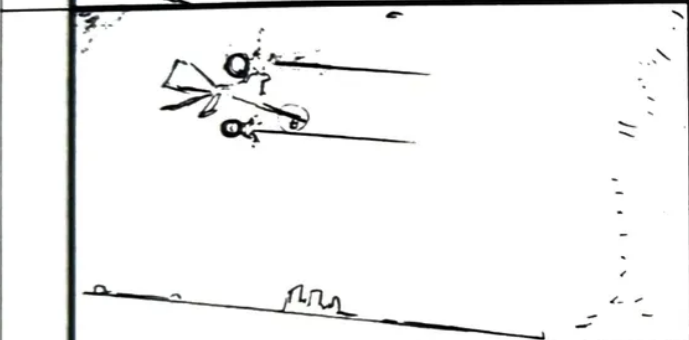
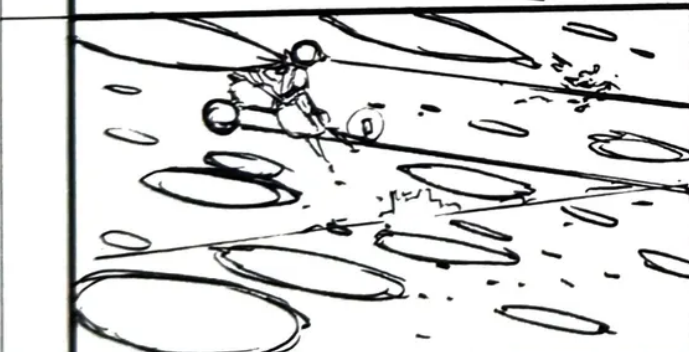
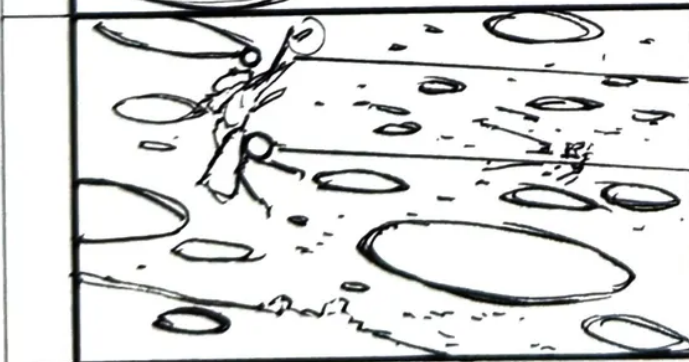
TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
49		カメラ目線で 叫ぶ兄沢.	兄沢 「食事して 私の 事だったの かあ」	
		後に倒れout		
		マリサがIN. で97235で 「も.もしありませんが この3人バグ現場でいらては5分なり」		

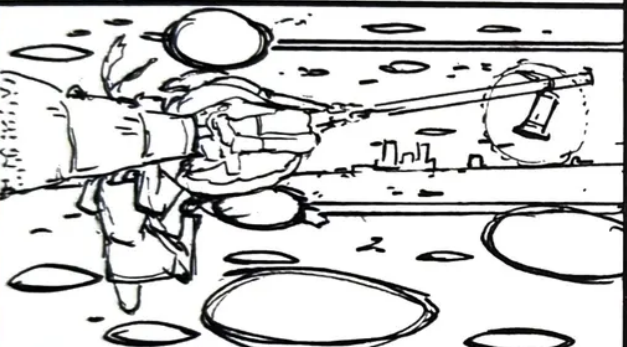
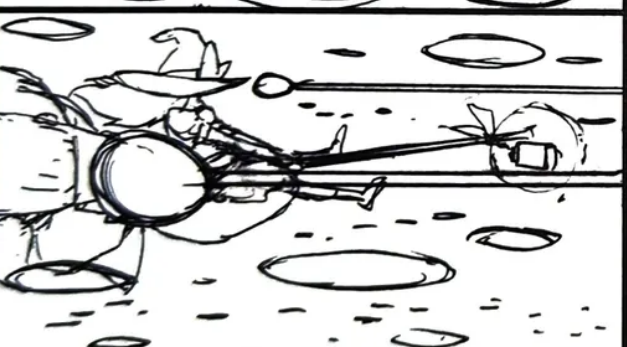
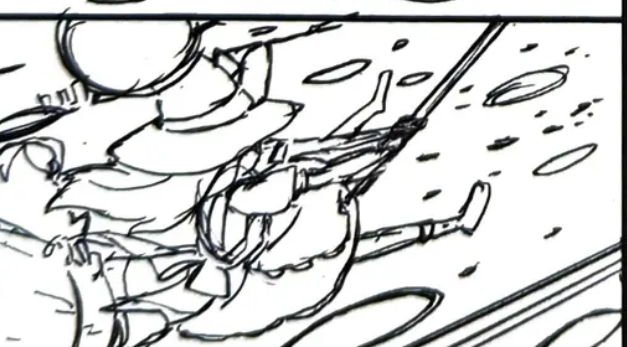
TOTAL (分)

C.	picture	action	script	time
		急上昇中 マリサ オアゾノ発動済4		
		マリサ 「フーッ！」 私は二んな		
		おさん状況 47カ5 137カ4	おさん ウマイと 思わないうぞ!!	
		カメラ右へ ←		
		つまた所で カメラ左へ反転		

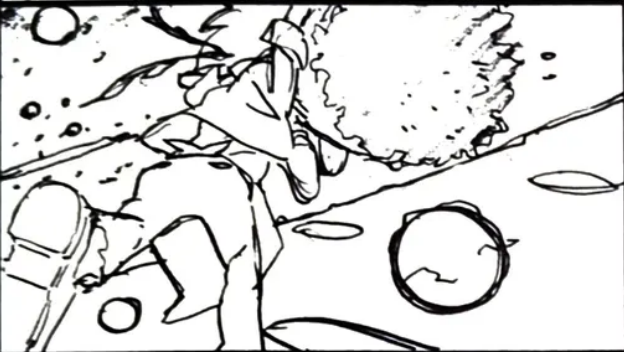
TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		今度は上へ回避.		
		チャージ音が 画面外からひびく 光強く.	SE 「ズキューン」	
		光弱まる. アリサ、レーザー発射.		
		レーザーと 同時に 大量の弾幕 がINしてくる.	SE 「カッ ア」	
		レーザーで 相砕けながら 飛ぶアリサ.		

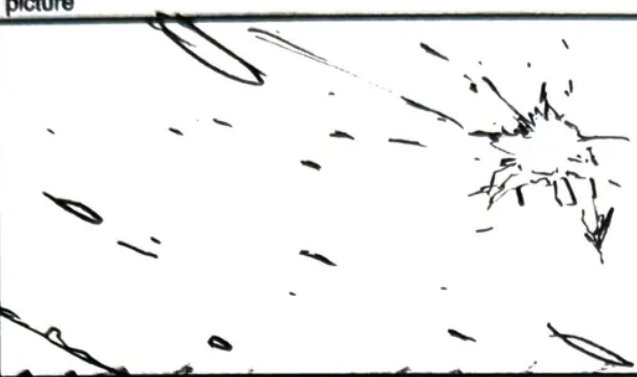
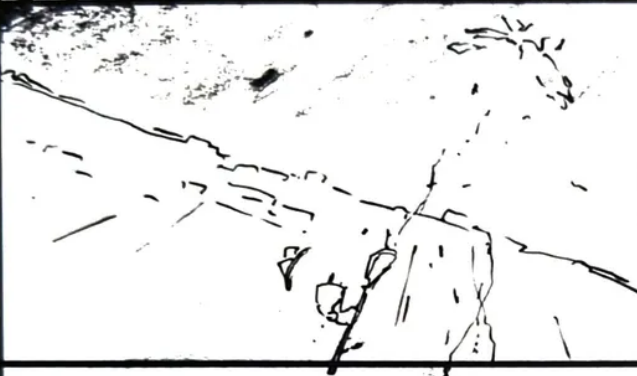
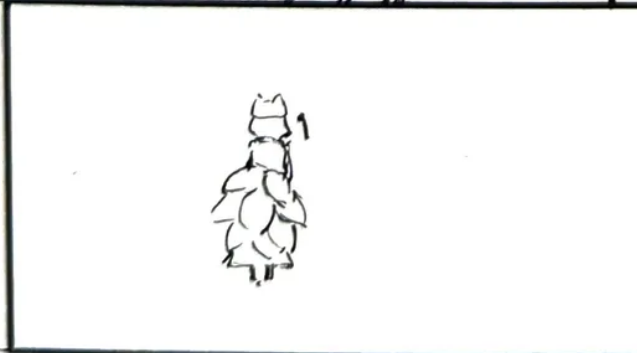
TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		兄沢、ホウキの部分に しがみついている。		
		レーダーチャージ		
		除々に手前に せまってくる。		
				
		カメラ下に街が広がる。		

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
				
		遠くに魔法陣が見えた		
				
		一瞬上へout.		
		再度IN		

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		フリ 被弾	SE キーン フー	
		落ちていく2人		
		PAN DOWN		
		F.O		(8+12)
5C		顔を上げ	4-PAN 轟 「不思議な事もあるのだ」	
				(7+0)

TOTAL (17+12)

C.	picture	action	script	time
(51)			藍 人間が自分 境界を二つ ほうとは	
		横に視線やる。	紫 「本当、人間、て や、かいよな」	(5+18)
(52)		スミから 紫が現れる。	藍 「ゆかりさま」	
		全身が出た。 スミ消え。	紫 「境界の修復は おわったわ」	(2+12)
欠 松本 C-50 新井 C-53			紫 「これでよし、おいてたの おけど、一部の首意が ここにもよりにて （ま、ちようた）」	(4+10)
		→ [PAN]	TOTAL (+)	

C	picture	action	script	time
54		暗いアニして くはすのな食事 待つ ミステア, リグル, ルーア	止る おの事は あなたに まかせたわ	
		呼び鈴を連打 ルーア リグルにメニューを指差し 話しかけミステア	说得おなり カブくなり 連れ戻しなさい	
55		暗い店内で エミフを読ませたり		
		ニール奥の本だな から現れ店内を小まめ ページをめくるとり		
TOTAL (+)				

C.	picture	action	script	time
(55)		明りの消えた部屋で くろはの無り食事を待つ。 ルーミア、ミステア、リガル。 呼び鈴を連打。 「ア」	紫 off あとの事は 藍、あなたに まかせるわ。	(5+0)
(56)		アニメイト店内で お話を打 さとり。 店内を走るエリル。	説得がなりげくなり 連打を止めたさとり。	(4+0)
(57)		天井をふちぬき 宴会を打。華香 勇儀 にとり。 SUN氏 あばれるにとり。	なかには厄介な モノもいるけど がんばって。	(4+11)
(58)		C-50兼用 フルム修正 ガッカリ打藍。	藍 「ガッカリ様、救済です」 紫 「吸血鬼の お子様は こっちは向かいます」	(4+11)
		紫、右上の空を見て		(4+11)

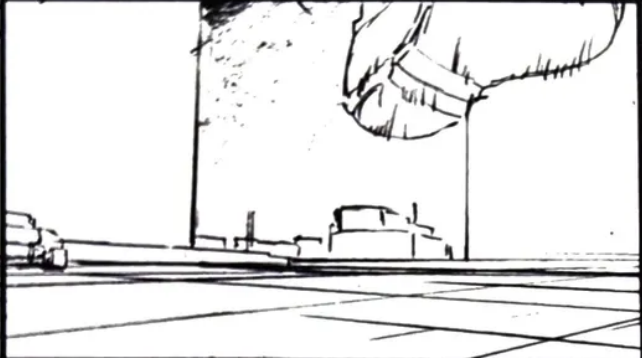
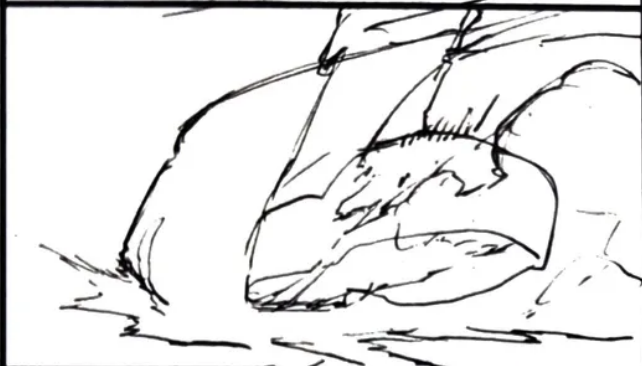
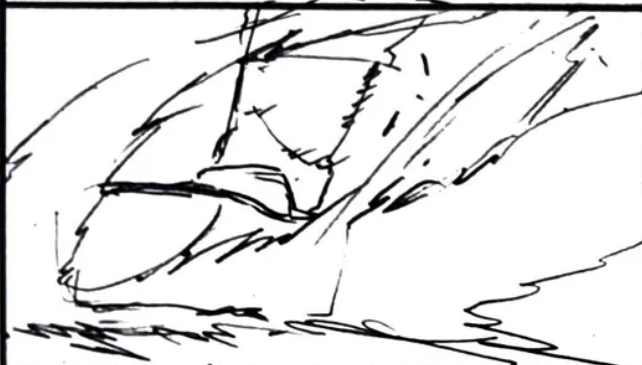
TOTAL (17 + 12)

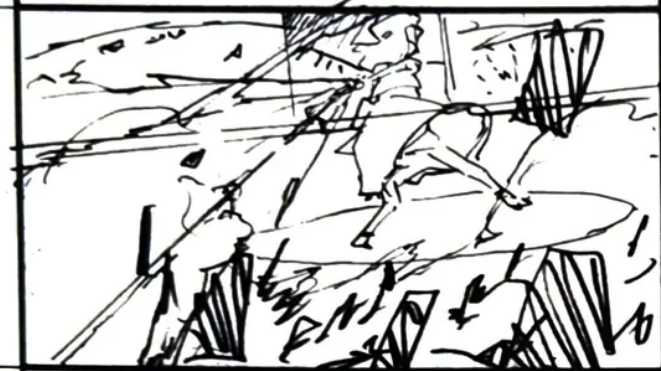
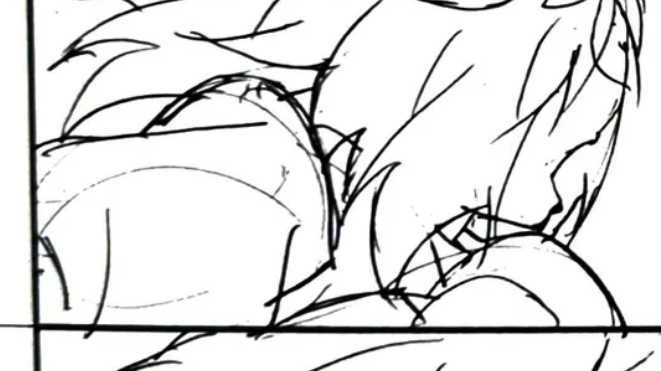
C.	picture	action	script	time
58		ビルの上に人影が 写る。 T.O.	止る 「あちらは特に 動く気が無い」 また11 (340)	

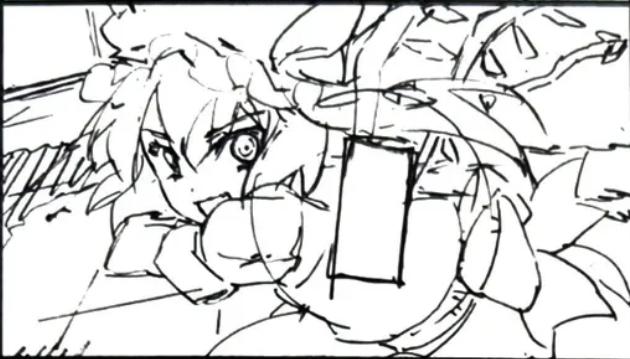
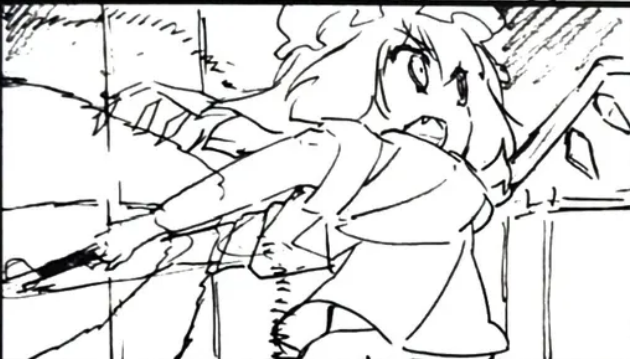
TOTAL (3 + 12)

C.	picture	action	script	time
59		紅夜組の4人がいる。  じゃ T.U	だし	(4+0)
60		大型 F.I ア/T+ に引か、て いる 兄沢。 PAN 6		
				(4+d)
61		目を覚まし 奥木。 人景紅光が 見える。 画ブレ		
		奥女了。 (3)		(2+12)
TOTAL (10 + 12)				

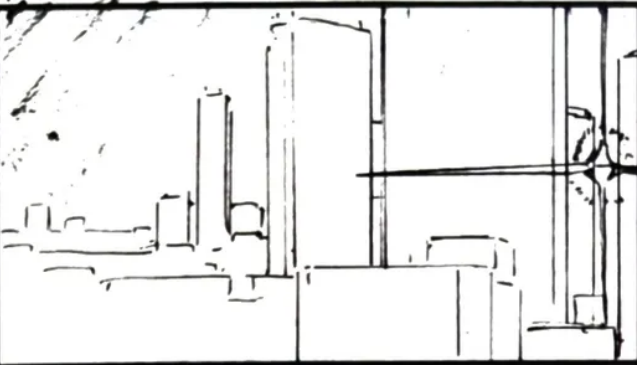
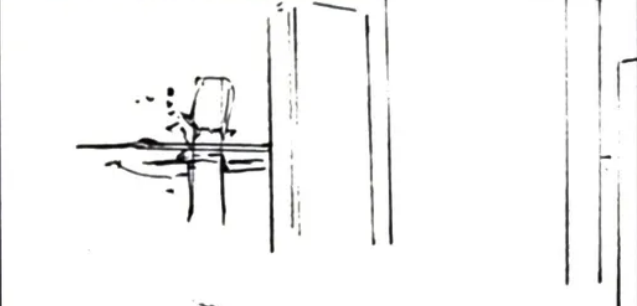
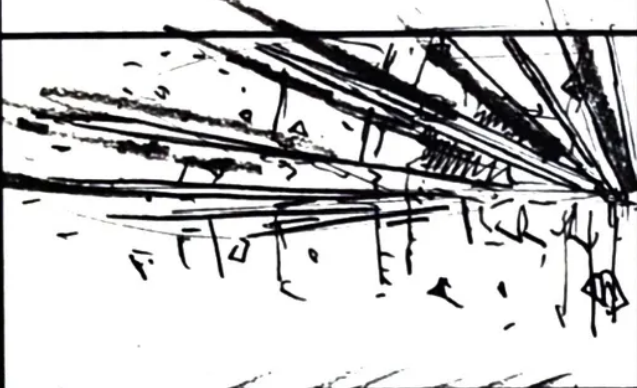
TOTAL (10 + 10)

C.	picture	action	script	time
		悪夜, 子助の カッパで	アッ?	(3+12)
66		アッの足が止		
			SE アッ アッ...	
		足に力を入れる。		(1+0)
67		元元のビルセル他はBB700 背動より上はビルセルを 付けPAN	元元 ビル位置 上向き図 (アッ)	TOTAL (4+12)

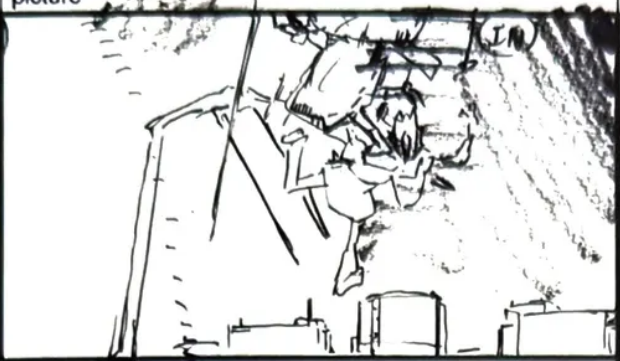
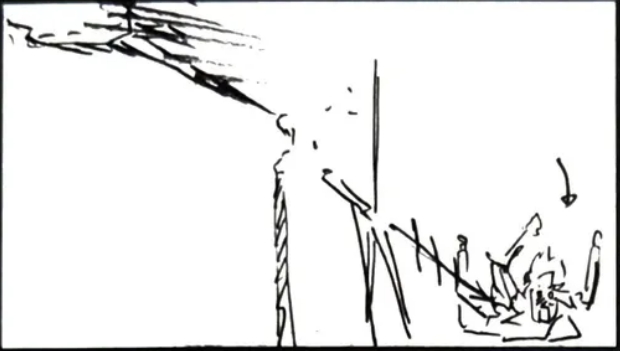
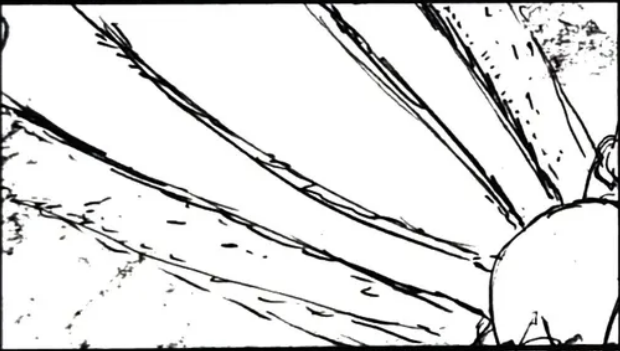
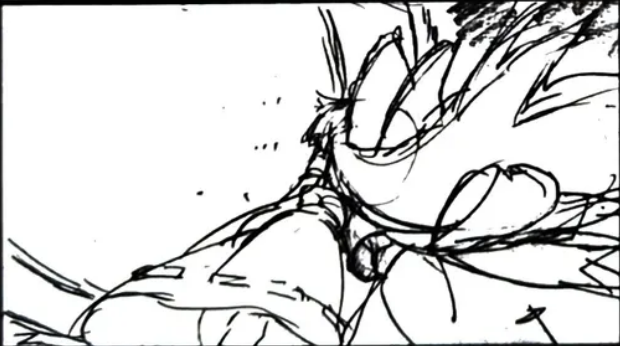
C.	picture	action	script	time
		カメラ、右下に まわりのオブジェクト で近づく。	771 ✓	
		レーヴァテインを 後に構える。 床をクズリながら		
		アオリ。		
				
		一回転して (ここでBGを替える)		
TOTAL (+)				

C.	picture	action	script	time
				
		BGはフランの裏側。	↑ ↑	
		スバルカードはひいて消え	↑ ↑	
		光が大きなり。	↑ ↑	
		ラスト全面に。	↑ ↑	

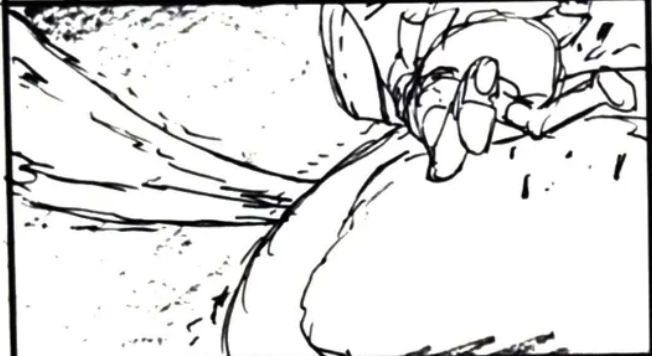
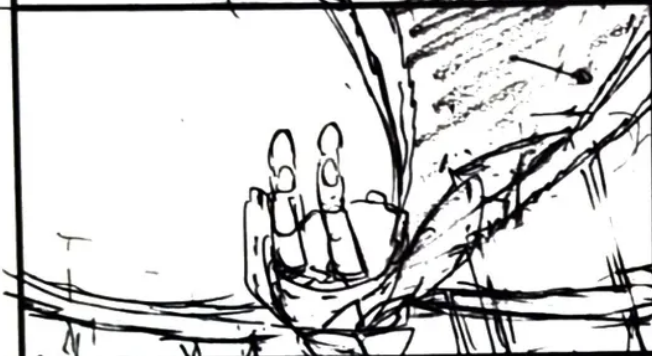
TOTAL (3 + 6)

C	picture	action	script	time
(68) (A)		ビルの柱が光り。 一部は3D	SE 「ビッパッ」	
		レーザビームが奥から ビルを破壊 3D	「い ス カ カ」	
		円状に切り裂いていく。	「カッ!!」 (2+6)	
(B)		光がせまる。	兄決 「アッ—ツッ」 (2+12)	
(69)		シタが高きところから 落ちていく。 アオリ 敵は少ない。 カメラ大ブレ	SE 風吹音 「バサ バサ」 (1+0)	

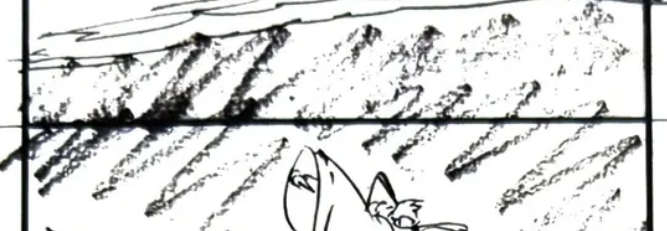
TOTAL (5 + 10)

C.	picture	action	script	time
70		少女、兄沢の顔を 踏んで。	兄沢 「い んっ！」	
		手前にout. アンテナ折れて。 落ちていく兄沢。		
		光が通る。	SE 「い んっ！」	(2+6)
71		せまーレヴァライン。 IN		
		少女IN.		

TOTAL (2 + 6)

C.	picture	action	script	time
			奥のビルセル? 空のBG Book セル	
		1本目を上をバツと 返す。		
		2本目は下を		
		BG下へ		
		2本目をぬけて上へ 3,4本目がせまる。		

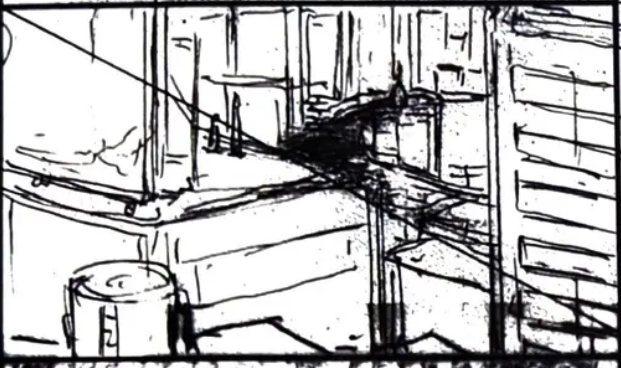
TOTAL (+)

C.	picture	action	script
		3本目は下へ	
		4本目以上へ カメラ寄る	
		少々さがりきて 5本目が近づく	
		一瞬、UPになって (敵は見えぬ)	
		一気に加速して 前へ	
		6本目以上へ	

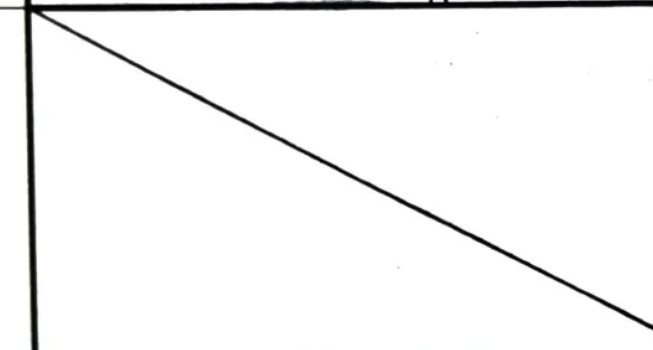
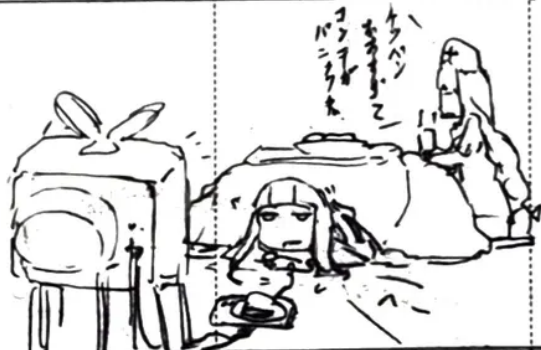
TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		6本目を ~~と~~ け.		
		7本目はスルー 目の前にフライング ビルが見える	SE 「ハッ」	(3+12)
12			フライング 「!!」	
		赤い針がINして フライングの顔を直撃 (実際は直でガード)	SE 「ガッ」	
		3本目まで飛び out.		

TOTAL (3 + 12)

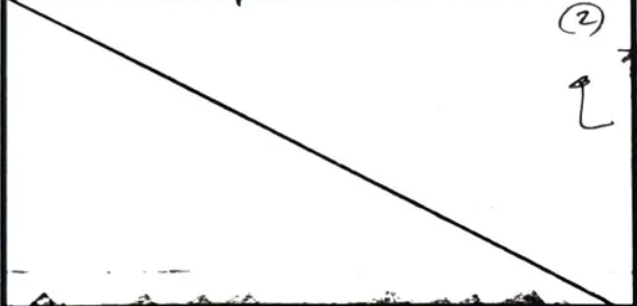
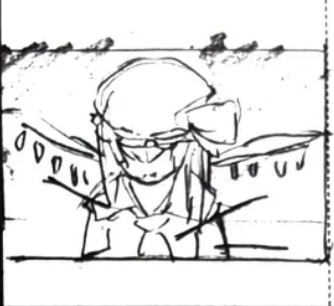
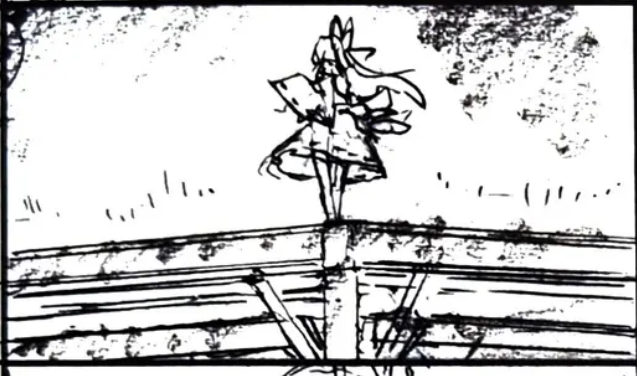
C.	picture	action	script	time
			「ハッ」 (1+6)	
(73)		川に落ち フッ	SE 「ホーン」 (1+12)	
(74)		様子見て 人影がある		(2+6)
(75)		どこのもとの屋上 かて兄沢を引かして 連れてきたカッゾ、 → カッゾ 兄沢 連れてきた	上 「カッゾ、あの子 思ってたかたがた」 (4+6)	

TOTAL (+)

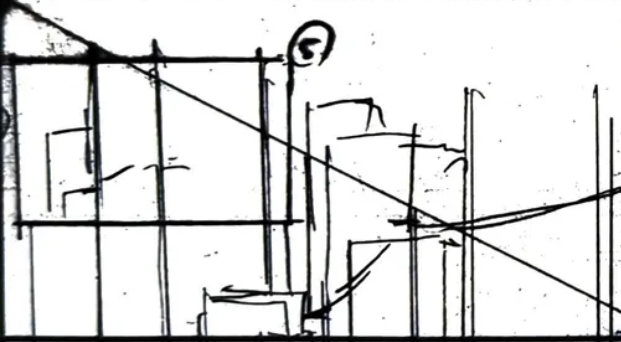
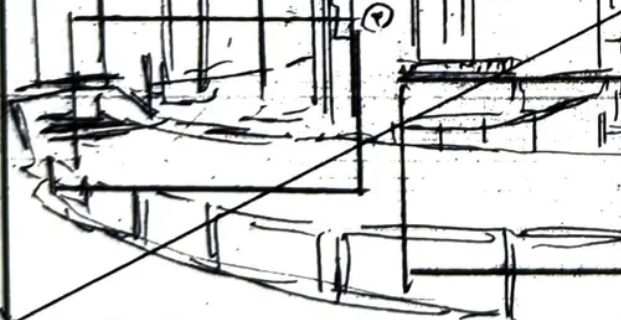
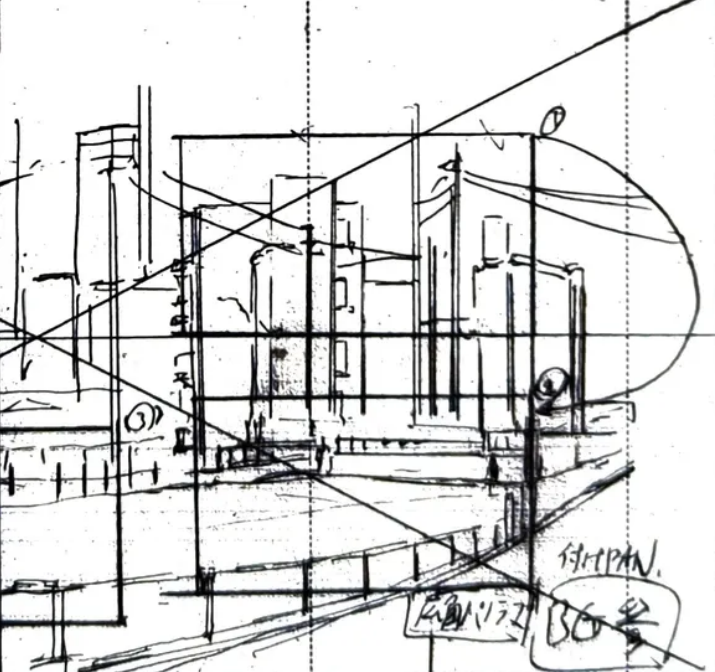
C.	picture	action	script	time
74		空が 様子を みては柴.		(3+0)
75		アリエ	柴 「あ、 あの子、 思ったより」	
		ガクンとなる 兄沢	おてかたも。	(4+12)
				
76		ズグぬかのアツ 夜這陣を展開せし。 人量か橋の上に 降りくる。		(4+0)

PAN

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
77		フラン顔を上げ 投えを出すカッパで 赤い針が体に ささ、7117.	フラン 「なんで 食事のやつかな。」	
				(3+0)
78		少女が橋の上に立つ		(2+0)
79		振り向く		
				

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		顔を上げ		(1+12)
10				
		構えは長情を 見せ 博麗霊夢	(SE) 「バッ」	(2+10)
11				
12				
13				

TOTAL (+)

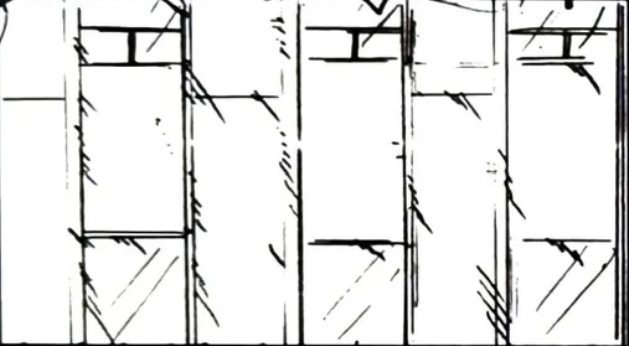
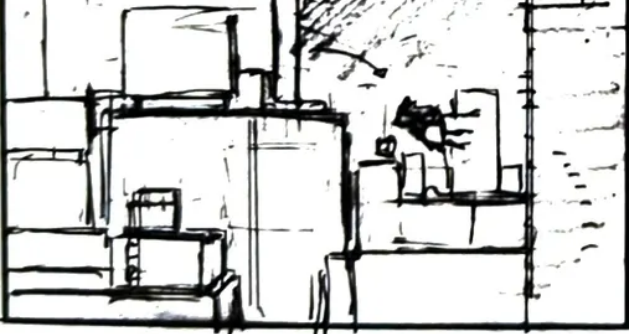
C.	picture	action	script
80 B			かみ増えの伏 おどろき 新作カハ追加中...
		NTTビルの (空にはキレツ) 手前に 落ちてきた 星蓮船	
		手前に ムラサキと ナズーリ	(6-10)
C		あけに取れた 2人 多量な ナズーリ	SE
		音に反応し あたりを 見た2人	「...ババ」 (3-10)

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
(D)		2人の横を すり		
		と レム カ横ぎ了。 (IN)		
		2人とも OUT		
		流弾に 巻き込まれる 友洗降 大勢	SE 「おっおっ」 「ハイーン」	
		教頭は 何かを話して はじめる (一瞬友洗降が見る)	(2+6)	

TOTAL (+)



C.	picture	action	script	time
(7)		奥のビルの方から (繋ぎ合っている) 上へあかり		
(7)		奥のビルは しんとはるが ビルの裏側		(3+0)
(8)		ビルの壁 up	(5)	
		↑ ナナミに follow 奥のビルが見えてくる。		
		手前のビルが通りすぎる follow		

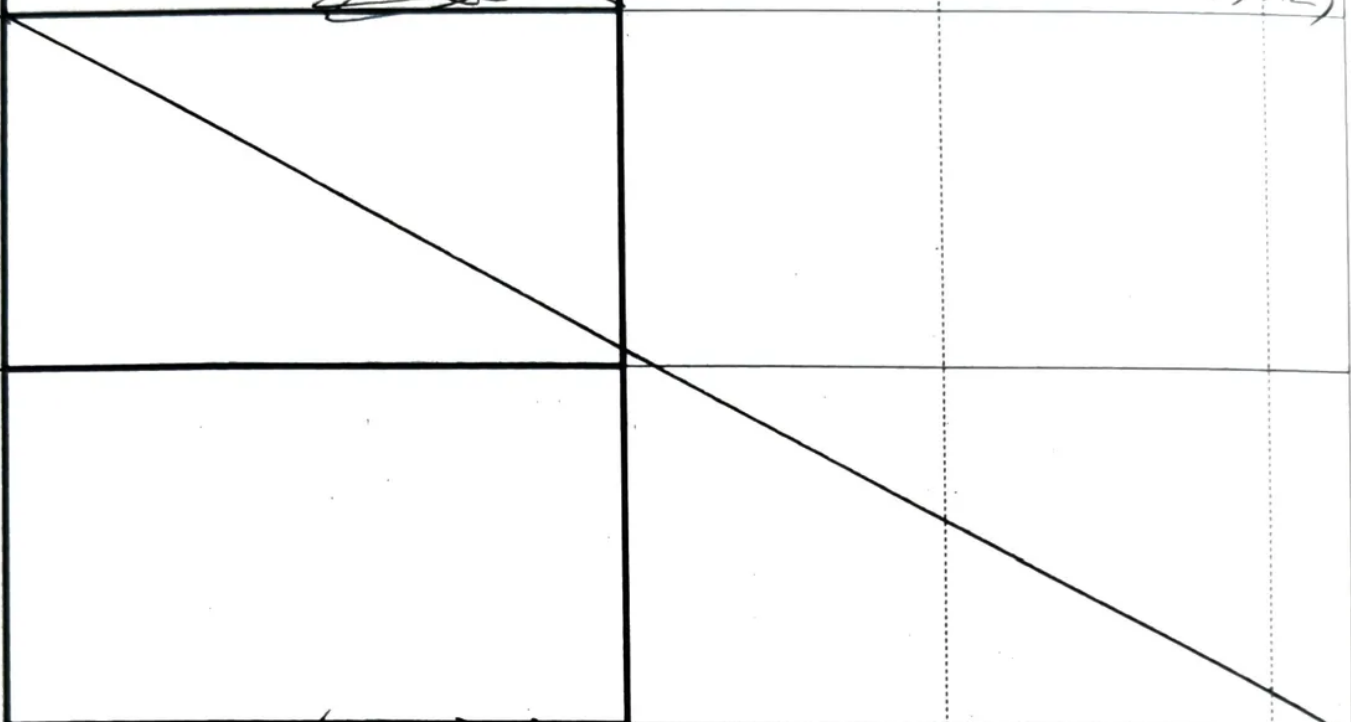
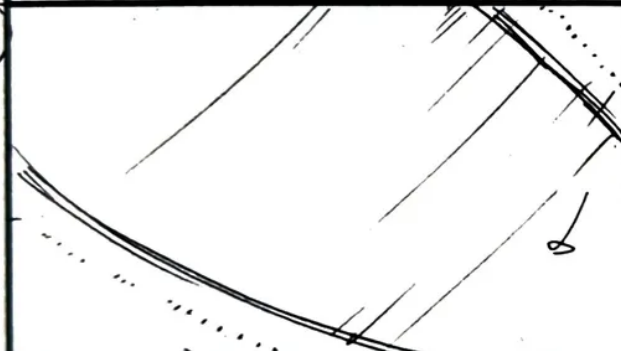
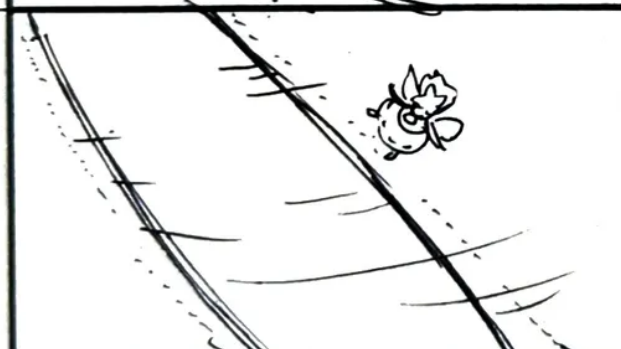
TOTAL (1 + 12)

C.	picture	action	script	time
		奥のビルの裏から フラッパが現れた。 撃弾「過去を刻む時計」	SE 「ゴォン」	
		十字カッターを回転 させながらレムに 近づく。レム 上は04H.	「ゴォン」 「ゴォン」 (4+0)	
82		空に向かって 通常弾を撃つ フラッパ。	SE 「ドドド」 (2+0)	
83		回避体制 に入っレム スロウダウン 付いたPAN		
		下に落ちた上に 回避。		

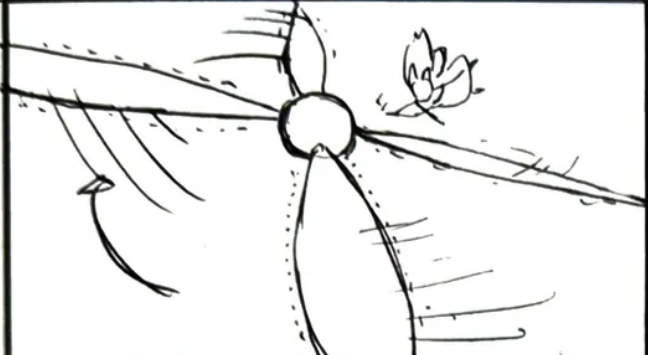
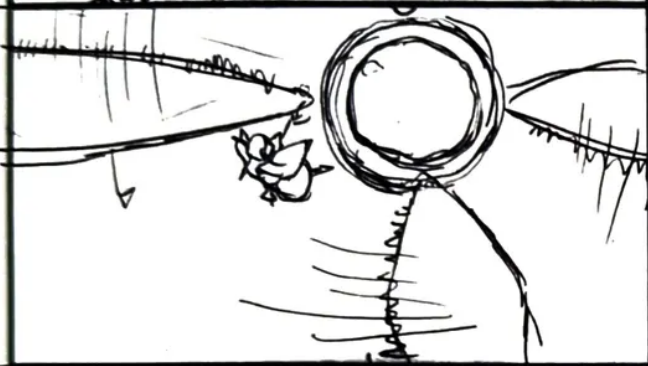
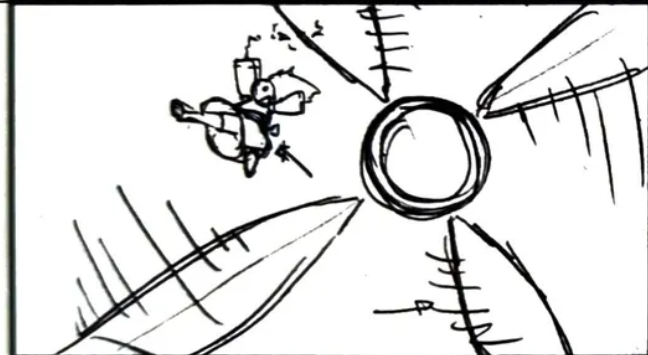
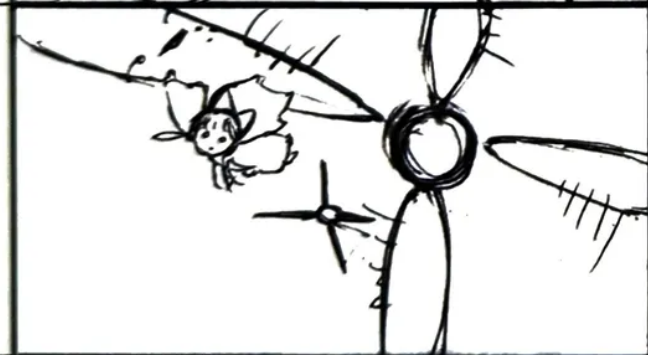
TOTAL (5 + 12)

C:	picture	action	script	time
		カット-IN カメラ止まり カメラ寄りカット		
		カメラを回して INにカット		

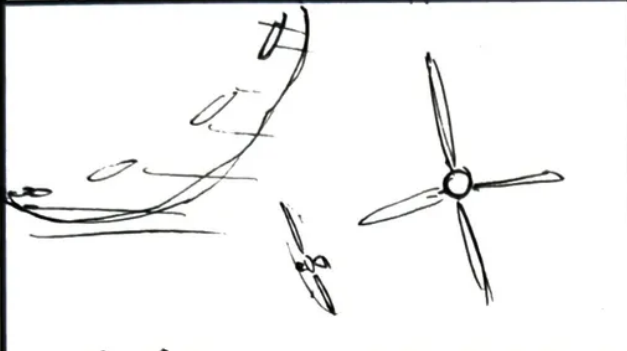
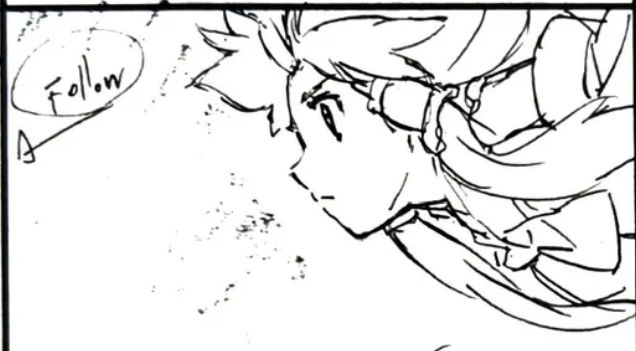
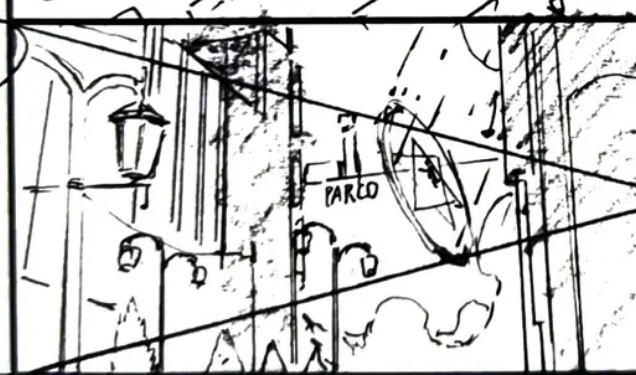
TOTAL (+)

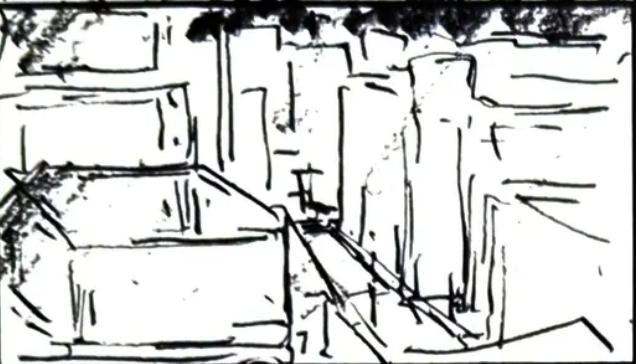
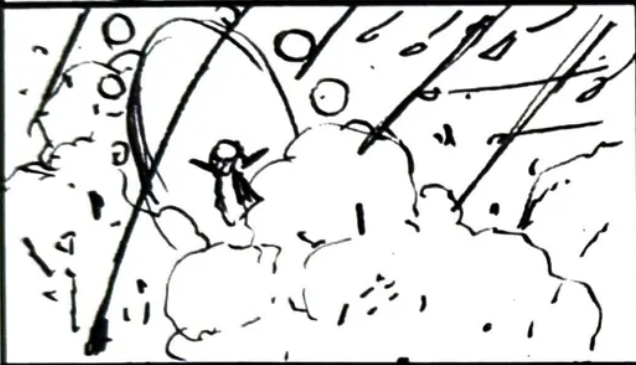
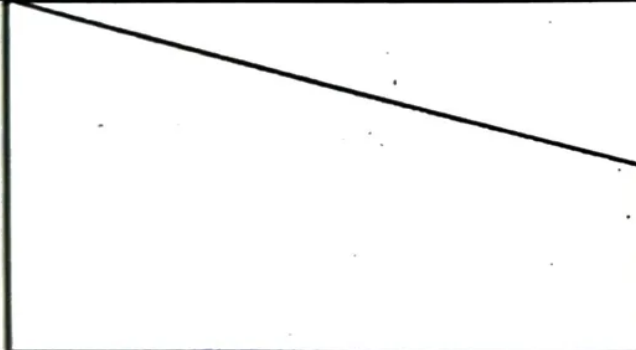
C.	picture	action	script	time
		カッター を飛ばしてく	SE カッター 1/27	(3+12)
				
84		十字カッター ブレードのUP.		
		奥にレム		

TOTAL (3 + 12)

C.	picture	action	script	time
		 手裏剣の如く。		
		2本目のカッター-IN,  ← 実際は フレッドの裏に 友送陣がいて、		
		 換気扇 の如く。		
		ぬさぐしがフレッドに (おは51本) 入って 壊れる。 レイム 2つ目のカッターを 避ける。		
		ぬさぐし捨てて、		

TOTAL (+)

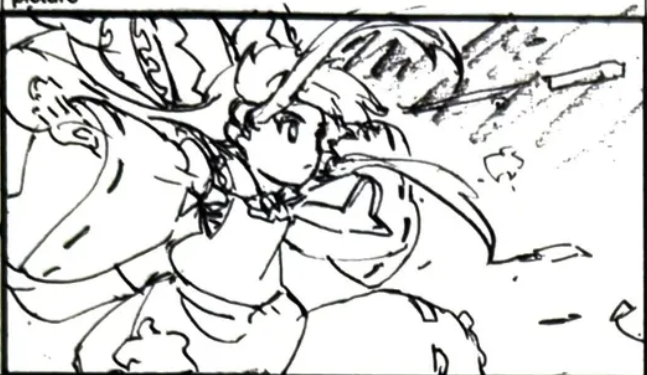
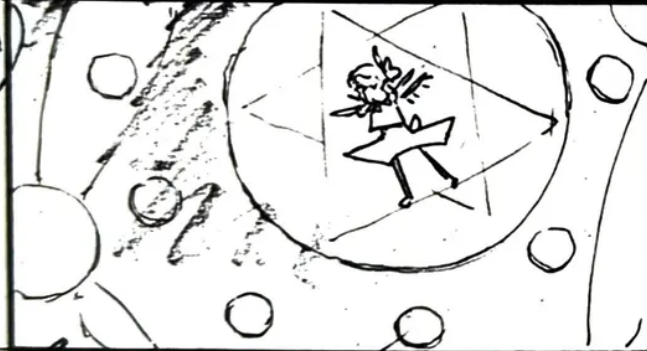
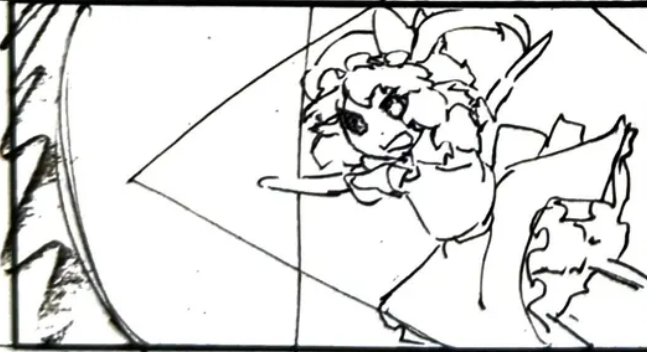
C.	picture	action	script	time
		一気に手前へ		
		OUT 気味まで		
				(2+12)
(85)		加速打レム		
		ホーミング礼 攻撃	(SE) 「バババ」	
				(2+0)
(欠)		通常弾を撃ち ながさ 上空へ IN		
TOTAL (4 + 12)				

C.	picture	action	script	time
(18)		回避してはね		
	 (IN)	ビルの看板に ぶかる アッ	(SE) 「ドーン」	
		ホーミングが 周りに着弾	「ボボボーン」	
		上へ 回避す		(240)
				

TOTAL (+)

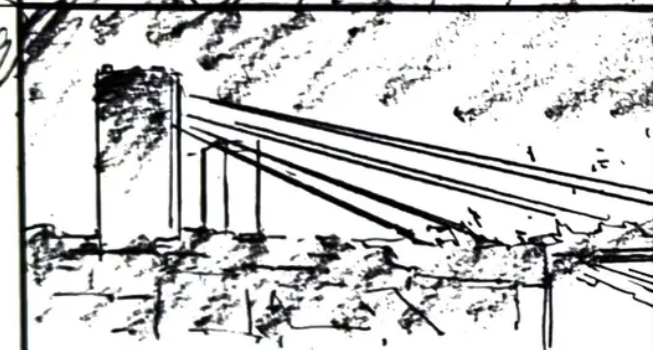
C.	picture	action	script	time
87		フレイの3弾 が 下からIN.		
		ホーミングを 狙ったが まじきように飛ぶレイム		
		 上から50度 (144)		
		カメラの向き		

TOTAL (+

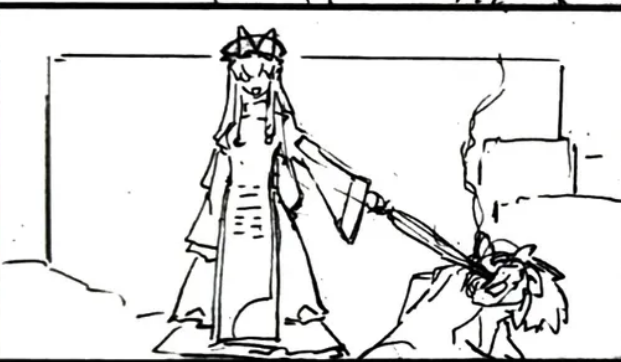
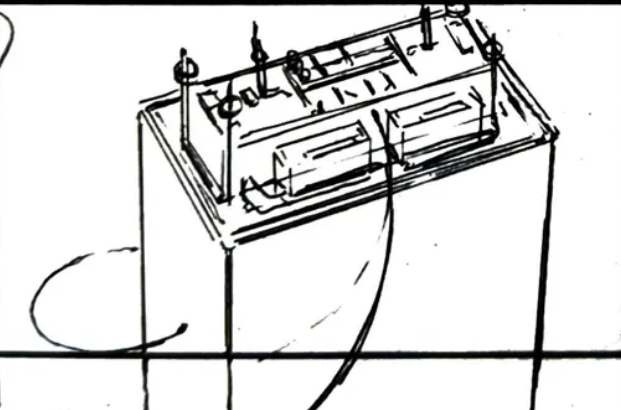
C.	picture	action	script	time
		オコッ		
		私をバラバラながら 奥へ		
		うす、 街が見え、		
88		カメラを引いた所から		(2+1P)
		フロントにカメラを置く		
TOTAL (+)				

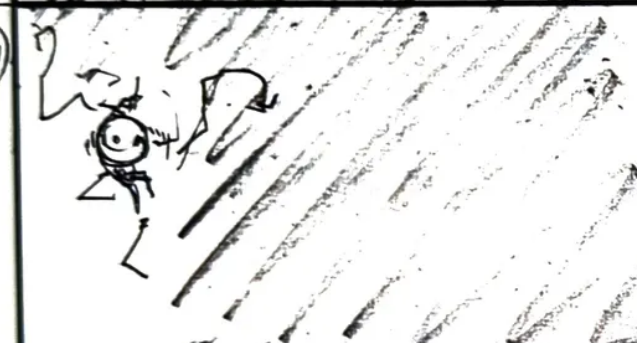
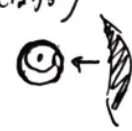
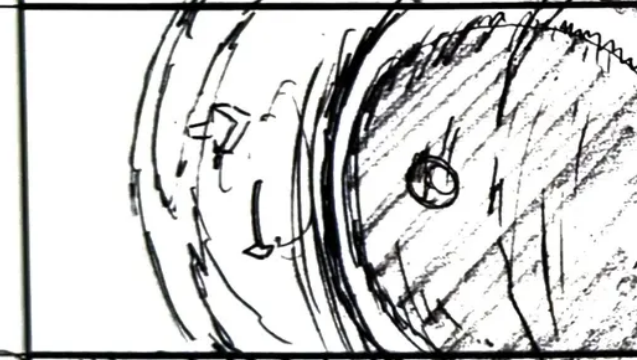
C.	picture	action	script	time
		被弾して	SE	
		画面フラッシュ たれて ワイプ効果	「バ」	
		皮法陣が砕け ふと成らん	動きは本に付けPAN	
		追いかた札	SE	
		2度目の 被弾	「ホホホ」	

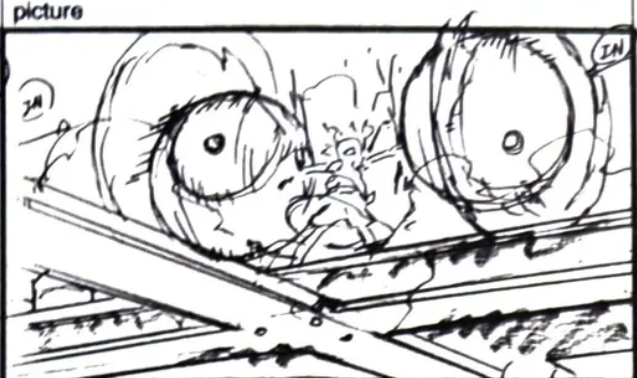
TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		火雲の中から 出てくる フラン		
		±5に追う札		
		また出てくる 札に交わって レーヴァティを 又々斬る	SE 「カッ」	(3+0)
89			屋上に紫と兄沢 レーヴァティが 街を破壊中	
			SE	
			「スバ——ッ ボーッ！」	
			付 PAN	(2+12)

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
90		嘩然とした 兄沢 戦いの音と光が響く。 (てきとうに振舞って) 照り返し。	SE 「ドーン ボウーン」	
		此方に質問だ。	兄沢 「...あの オレ、 そろそろ 行かないと お客様が...	
		傘でどうがれる。  out 37	「げんげん!!」 (4+18)	
91		C-76 兼用 ラスト、 上を射撃、身体状況。 	紫 「ううさい。 生きて帰ってきたら おとなしくしていなさい」	
92		赤(フリン)の光を 青の光が返す。 (レム) (サツバイ/屋上へ) VAN	(4+12) (2+6) TOTAL (+)	

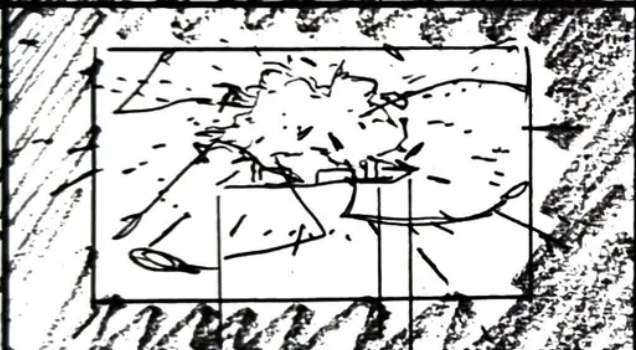
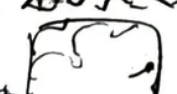
C.	picture	action	script	time
(88)		フランクに 屋上に着地		
		息が上がっている	フランク 「はあ、 はあ、」 (3+0)	
(90)		空間に穴があいて、 陰陽玉が (強化) 現われる、 （いながさ） 	スズ 「ズオオッ！」	
		out		(0+15)
(91)		同じ		(0+15)
TOTAL (4 + 12)				

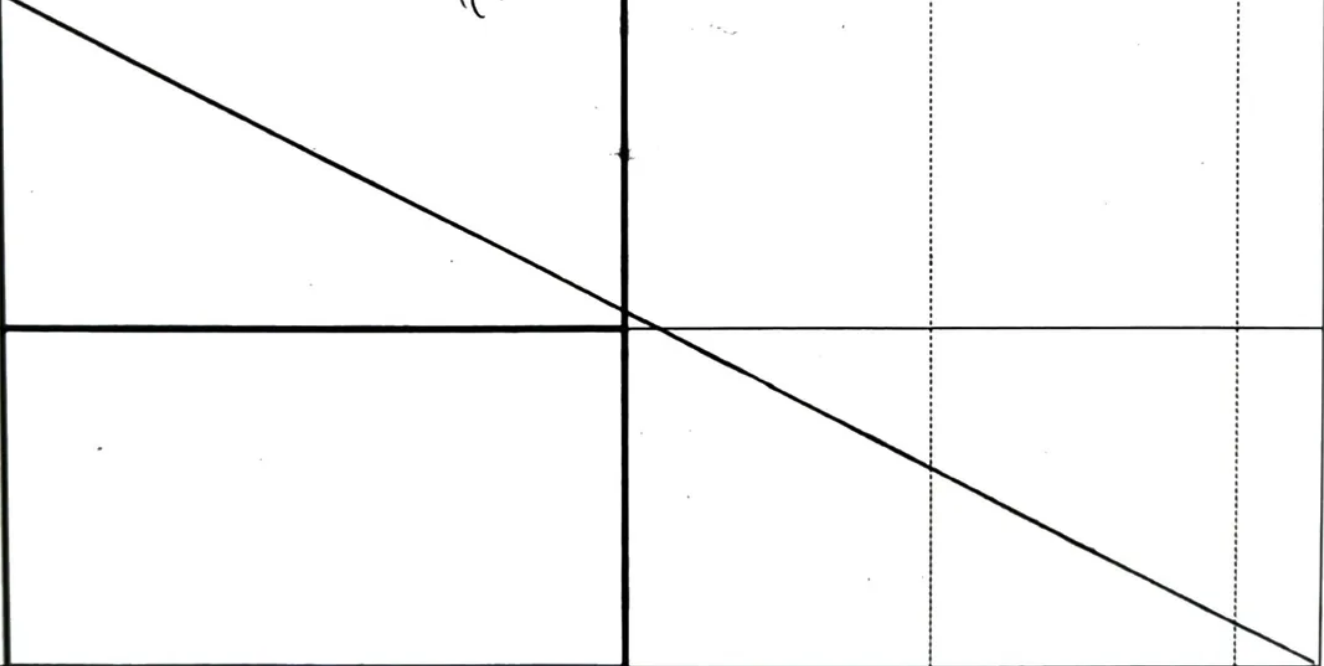
C.	picture	action	script	time
(92)		回転が強大 陰陽に はさまれた 両手で受止めた	SE ズギッ ブッ (1+1+1)	
(93)		回転が止まる。 フランが爪が 出てきた	フラン フーッ!! (2+12)	
(94)		目の前レムが 降りる。	SE フッ (1+6)	
(95)		顔を上げたレム (A.C.3組)		
		手を合せ		

TOTAL (5 + 12)

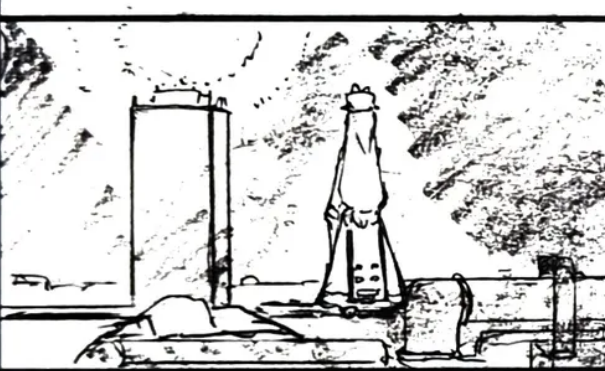
C.	picture	action	script	time
		手をつき出す, (多分広角意味に)		(2+6)
96		重かけなりフライン のまわりを 札が展開 していく。 ♪(最初は奥から)	SE 「バン バン バン」	
		手前にも展開		(2+0)
97		夢境 「二重大結果」 札と結果の発動性 CG 札と結果が フラインを囲む。 T.B	「ん ん ん ん ん」	(4+6)

TOTAL (8 + 12)

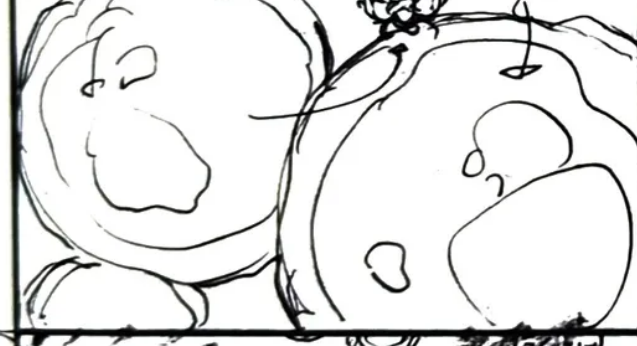
C.	picture	action	script	time
(98)		怒り顔のフアン 	フアン 「 」	
		目が赤く輝く。	この 「 」	(3+12)
(99)		れと結界に包まれた 屋上 中へに赤い弾が飛ぶ。 	SE 「 」 SE	
		フアン of 弾幕 (通常弾) で相砕 (結界は ガラスが割れた カゲイ)	「 」 「 」 「 」	(3+0)
(100)		息切れていた フアン 足元大に壊れて いる。 	フアン 「 」 「 」	(2+12)
		スイト大煙で見えない	TOTAL (9 + 0)	

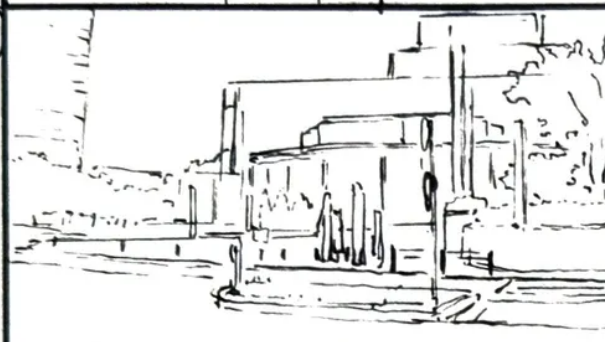
C	picture	action	script	time
101		顔上げ光が入る （泣）	「はあ……」	(1+4)
102		振り向くフリ。		
				(2+6)
				

TOTAL (4 + 12)

C.	picture	action	script	time
103		神霊「夢想封印」 を覚醒準備中 終了です。	時計 まわして ゆくりと大まかに 回転 させ。	
				(6+0)
104		離れた所で 様子を見ていた紫。 寝が、という兄は		(2+0)
105		紫、髪がなびいて いる。	アガリ ズズズ、バズバズバズ （アガリ）	

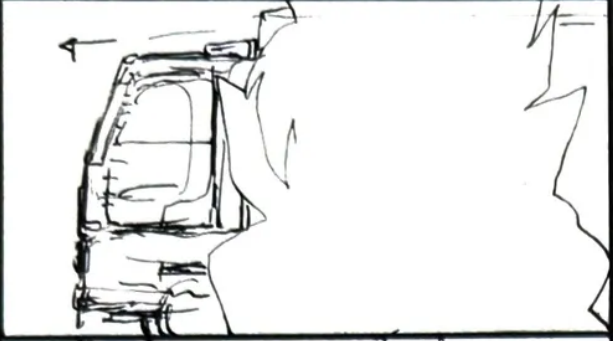
TOTAL (8 + 0)

C.	picture	action	script	time
		強い風が吹き 素顔が見える。		(2+1)
106 13		106 A リボンからIN [HPM] LIM	霊夢、ついでくよに 「夢想封印」	
				
		風に乘るように 飛び上がり 夢想封印の光を を落とす瞬間 (LIMが解が発光して)		(2+12)
107		サンダーを 押しつぶすように 光の玉が 落ちていく [HPM] [LIM] [SE] 「ゴッ」		TOTAL (5 + 12)

C.	picture	action	script	time
		カマウカ、い)まある。	F.O	
108		兄沢を待つ タカハツ、ラミカ、コ		(3+0)
109		イラク、タカハツ 電話やメールを待つ ラミカ、コ	タカハツ 兄沢のヤツは 何をやってて いるのだ!	
		ラミカ、気がマ タカハツ	ラミカ 「あ、」	(2+12)
110		兄沢、道の中に 立.7.11	「おれは社長、 店長に話したー」 高橋 兄沢〜	TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
111		放心状態.	元決	
		元決 気を取り戻す あたふたに打てる	社長	
		袋の中を確認.	「それじゃ!」	
			よか、たあ	
112		元決 加圧向 後-紫(私服) がいた.	元決! 「元決 命斗! ただいま 到着! 何止ました!!」	

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		トラックが通りすぎる。		
		OUT 後には唯残りだ		
113		後頭音		
		歩道を Bた、いい		
		いさを見了。		

TOTAL (+)

C.	picture	action	script	time
		後をききしつて入		
		何事もなか、たように。 うさぎ達の元へ。		
		BL画面！ 完		

TOTAL (+)

絵コンテの読み方

アニメーション作品の設計図ともいえる絵コンテ。

ここには、その作品の基礎となるべき要素がすべて描き出されている。

絵、音、そして時間。この3つを、どのように組み合わせて、

一本の作品に織り上げていったのか。その“読み方”を見ていくことにしよう。

1 カット番号

2 カットの内容(絵)

3 カットの内容(テキスト)

ufotable

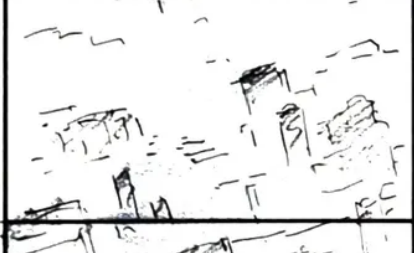
4 サウンド

5 時間

6 ページノズブル

7 トータルタイム

そのページに描かれているカットの総時間を足したもの。各カットごとの時間を足していけば、作品全体の時間(総尺という)を算出することができる。

C. picture		action	script	time
1		カメラ上が空を飛ぶ 兄さん	F.I	
2		ラスト、カメラブレキ		
		カメラワーク 一考		
		PAN		
2		宙を舞う兄さん カメラブレ	ビュ オ オ オ	(3+6)

7 TOTAL (4+6)

1 カット番号

カットにはそれぞれ、冒頭から順番に最後までナンバーが振られている。映像制作は、このカットに基づいて行われていくことになる。一部、飛んでいる番号や重複する番号（～A、～Bといった形で表記されるケースもある）が、これは制作の進行にともなって、欠番になったカットや追加になったカットが存在していることを示している。

2 3 カット内容

そのカットで、どんな絵が展開するのか、絵とテキストによって指示されている。どのキャラクターが、どんな舞台で、こういったカメラワークで、どういう芝居をするのか。監督や演出家によっては、細かく絵を描き込む人もいれば、あくまでラフなスケッチで済ませる人までさまざま（例えば本作の場合、三浦監督が自ら作画を担当するカットは、かなりラフな状態で描かれている）が、「絵」に関する基本的な要素は、ここですべて指示されているといえる。

4 サウンド

映像作品のなかでも、じつは大きな位置を占める「音」にまつわる指示が書き込まれる欄。そのカットで流れるキャラクターのセリフはもちろんのこと、SE（サウンドエフェクト／効果音のこと）の指示も、ここに書かれる。

5 秒数／コマ数

そのカットが持続する時間を記入する欄。「+」の左側の数字は秒数を示し、右側の数字はコマ数を示す。秒数とコマ数を足して、そのカットの持続時間が示される。アニメーションは通常、1秒＝24コマで制作されているため、左の例であれば、3秒＋6コマ（0.25秒）のカットだということを意味する。

用語解説

【IN／OUT】

Flame In（フレームイン）、Flame Out（フレームアウト）の略。それぞれ画面のなかに、対象が入ってくる／出ていくことを指す。



フレームインの一例。画面（フレーム）のなかに、大慌ての兄沢が走りこんでくる。

【兼用】

前に使われたカットのレイアウトを、別のカットで再び使うこと。例えば「C-61兼用」とある場合は、Cut 61と同じレイアウトを使うことを意味する。省力化を目的としている場合もあれば、同じ構図を使うことで「繰り返し」を意図するケースもある（当然、両方兼ねている場合もある）。同ボ（同ポジション）と呼ばれることもアリ。

【L／O】

Lay Out（レイアウト）の略。画面を構成する要素を整理したもの。そのカットにおける、キャラクターのアクションやカメラの移動、必要となる背景の大きさといった諸要素を整理する役割を担っている。



レイアウトの一例。絵コンテをもとに、各カットの担当アニメーターがレイアウトを作成し、そこから実際の作画作業に入る。

【BG】

Background (背景) の略。「BGオンリー」とある場合は、キャラクターがカット内に登場せず、背景のみの場面になる。また「BG引き」(背景を一定方向に移動させる)といった使い方をされることも多い。

【BOOK】

背景の一種。普通の背景は、キャラクター(セル)の後ろに配置されているが、BOOKは手前に置かれているものを指す。

【流景】

流線背景の略(流背と略される場合もある)。線のみを引いた背景を使って、緊迫感やスピード感を演出する。本作では、時空ジャンプする兄沢の1カットにのみ使われている。



本作では珍しい流景シーン。集中線(画面中央に向かって走る線)の効果とあいまって、スピード感を表現している。

カメラ編

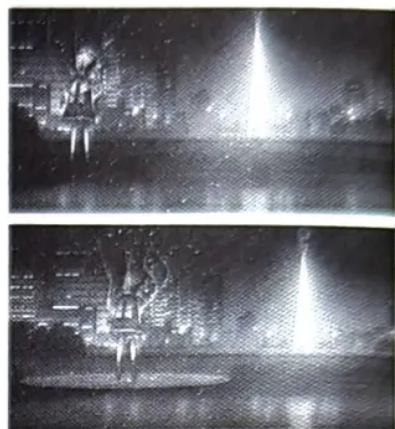
【S・L】

Slide(スライド)の略。背景やBOOKを移動させることによって、画面に動きをもたらす。「引き」と同意。

【PAN】

Panorama (パノラマ) の略。位置を固定しながら、左右にカメラを振ること。上下にカメラを振るときにも使われる(PAN UP/PAN DOWN)が、こちらは厳密には「Tilt (ティルト)」と呼ぶのが正しい。具体的には、背景やキャラクターを一定方向に動かすことで、カメラを振ったのと同様の効果を生み出している。

パンの一例。初めは画面の左端にいたフランが、カットの終わりには画面のほぼ中央に来る。



▶ FollowPAN

キャラクター(セル)の移動に合わせて背景を動かすことで、カメラが被写体を追いかけている(Follow)状態と、ほぼ同じ表現ができる。そうした技法を「FollowPAN」と呼ぶ。「つけPAN」とほぼ同意だが、スタジオや演出家によっては意図が異なる場合があるので、注意が必要。

▶ PAN UP / PAN DOWN

位置を固定しながら、カメラを上下に振ること。厳密には、Tilt Up / Tilt Downという。

▶ じわPAN

ゆっくりしたスピードで、カメラを振る(PAN)こと。ほかにも「じわT.U」や「じわT.B」といったように、カメラをゆっくりと移動させる場合に「じわ～」といった用語が使われる。

【カメラブレ】

カメラを上下左右に激しく動かすことで、画面をブレさせる技法。臨場感を生み出す効果がある。画面動、カメラシェイクとも呼ばれる。



カメラブレの例。画面をブレさせることで、ほうきで飛行中の麗理沙の動きがより臨場感をもって伝えられる。

【T・U／T・B】

それぞれTrack Up(トラックアップ)、Track Back (トラックバック)の略。トラックアップは、対象に対してフレームを寄せていくこと。逆にトラックバックは、対象からカメラを引いていく。

T・Uの一例。ビルの上に立つ紫からトラックアップすることで、向かいのビルにいる相手の存在に観客の注意を向けさせる。



【UP】

対象を大きく映し出すこと。対象が人間の場合は、顔がフレームに収まる程度の画角を指す。より近くにカメラを寄せる場合は「ドUP」という。

【ロング】

UPとは逆に、対象を遠くから撮影すること。

【フカン】

やや斜め上のポジションから、見下ろした状態で対象を映し出す。いわゆる「俯瞰」視点のこと。

【まわり込み】

対象のまわりを回転するように、撮影を行うこと。本作ではフランドールのレーヴァテイン発動シーンで使われている。

フランドールの背後から彼女の右側をぐるりとまわって、正面から顔を映し出す。ダイナミックなカメラ移動。



【切り返し】

向かい合った2人（あるいは、人物とその人が見ている対象物）を、交互に映し出すこと。リヴァース・ショットとも呼ばれる。

【フォロー】

対象を追いかけるようにカメラを移動させること。冒頭の兄沢が走っているシーンなどが典型的な「フォロー」。

照明編

【フットライト】

対象の足元に光源が置かれている状態を指す。冒頭の、高層ビル街を見下ろすフランドールなどが、典型的な「フットライト」のシーン。



フットライトの例。ビル群の明かりが、フランドールの下からあたり、独特の雰囲気を作り出している。

【照り返し】

周囲の明かりが反射して、対象物に当たっている状態。霊夢とフランドールの戦いを見守る、紫と兄沢のシーンなどで使われている。

【フレア】

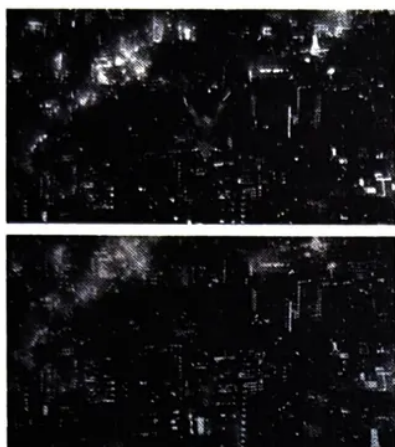
レンズに向かって強い光源が当てられると生じる、光の像のこと。太陽光の表現として使われることも多い。

映像処理編

【F・I / F・O】

それぞれFade In (フェード・イン)、Fade Out (フェード・アウト)のこと。フェード・インとは、真っ暗な画面からだんだんと明かりが差し、対象物が見えるようになる。フェード・アウトはその逆。

フェードアウトの一例。夜の街に落下していく兄沢にあわせて、画面がゆっくりと暗くなっていく。時間経過を表す表現として使われることが多い。



【ワイプ】

フレームの上下左右(ときには斜め)から、横切るようにして画面を切り替える手法。まるで窓を拭き取る(wipe)ような動作から、この名前がついた。バラエティ番組などでよく見る、画面端の小さな画面もワイプの一種。



星井ラミカや西公妃CoCoら、『アニメ店長』のキャラクターたちが顔を出すワイプシーン。

【スロー】

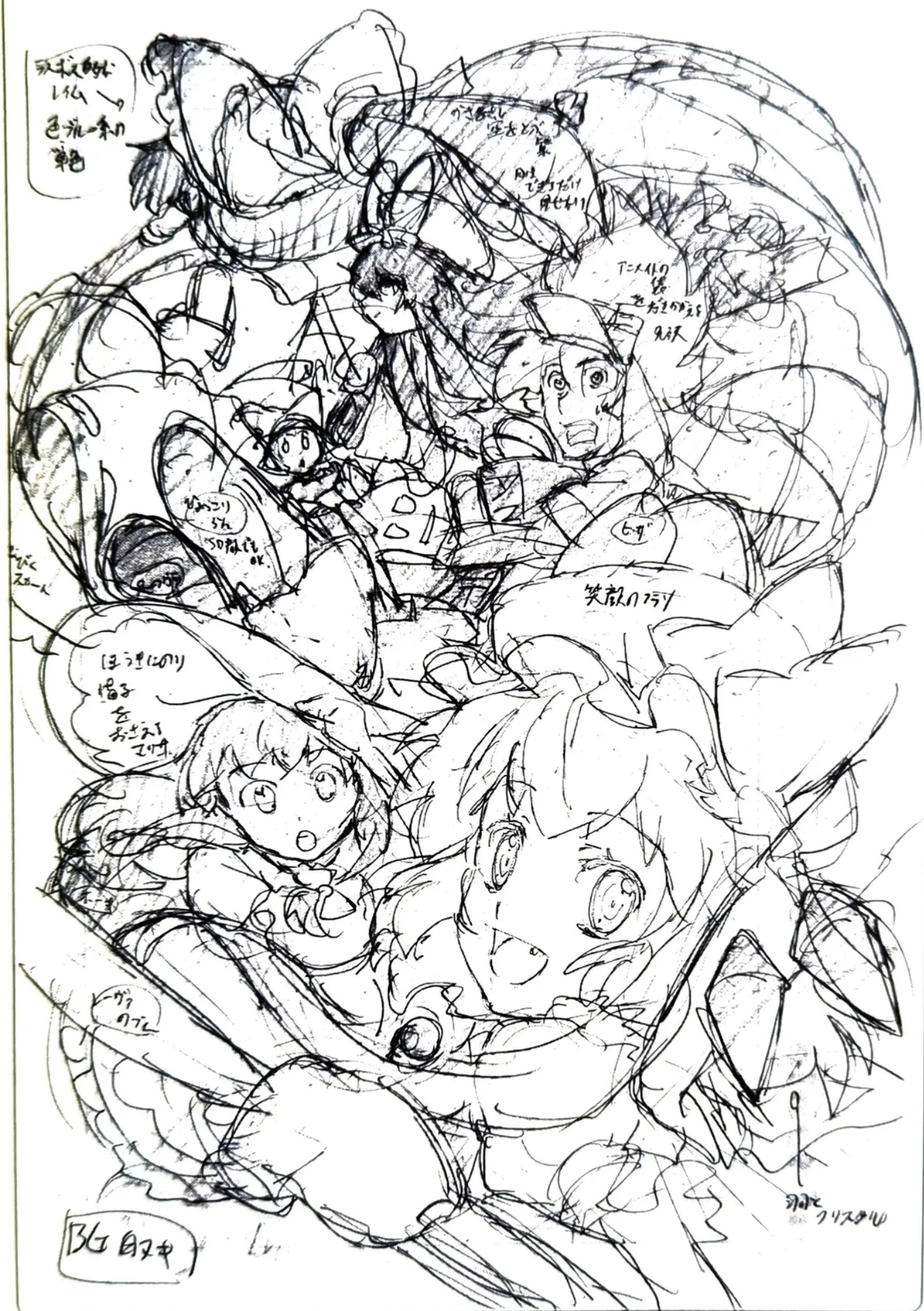
Slow Motion (スロー・モーション)の略。現実よりもゆっくりした動きで対象を映し出すこと。時間の流れがゆっくりになったような効果が出る。

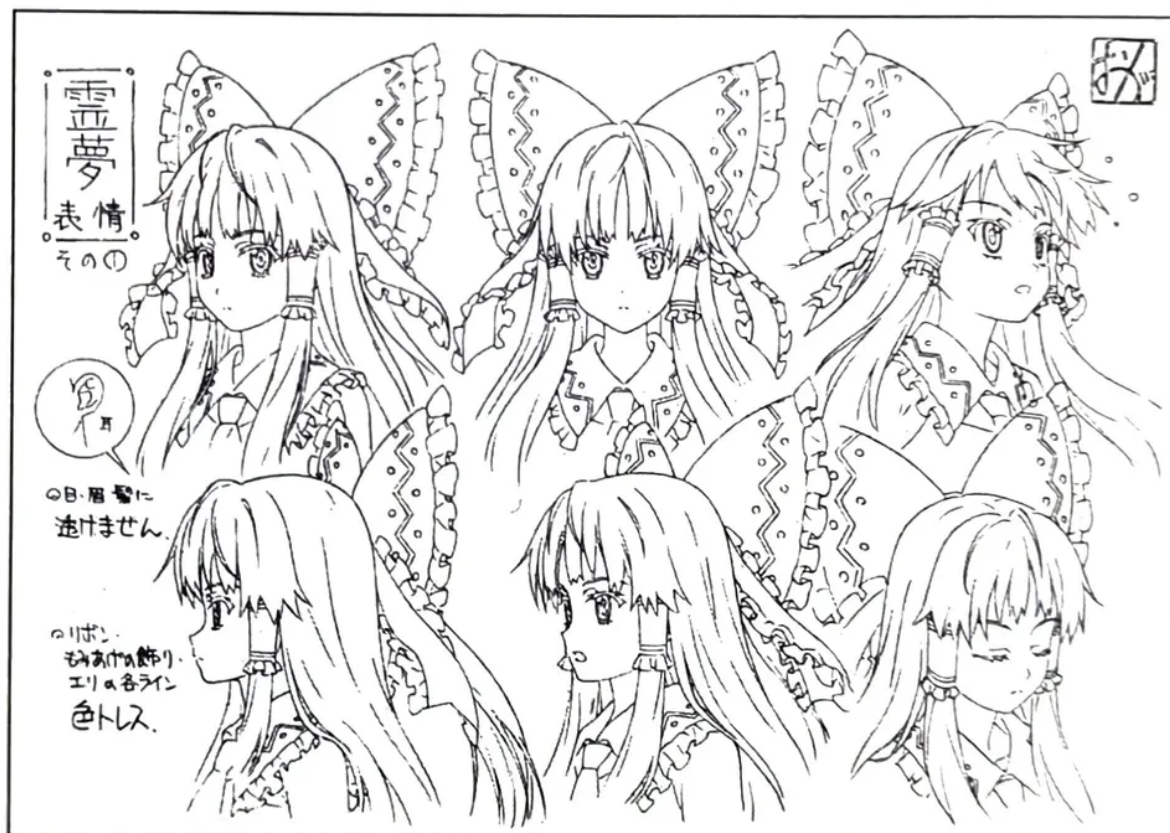
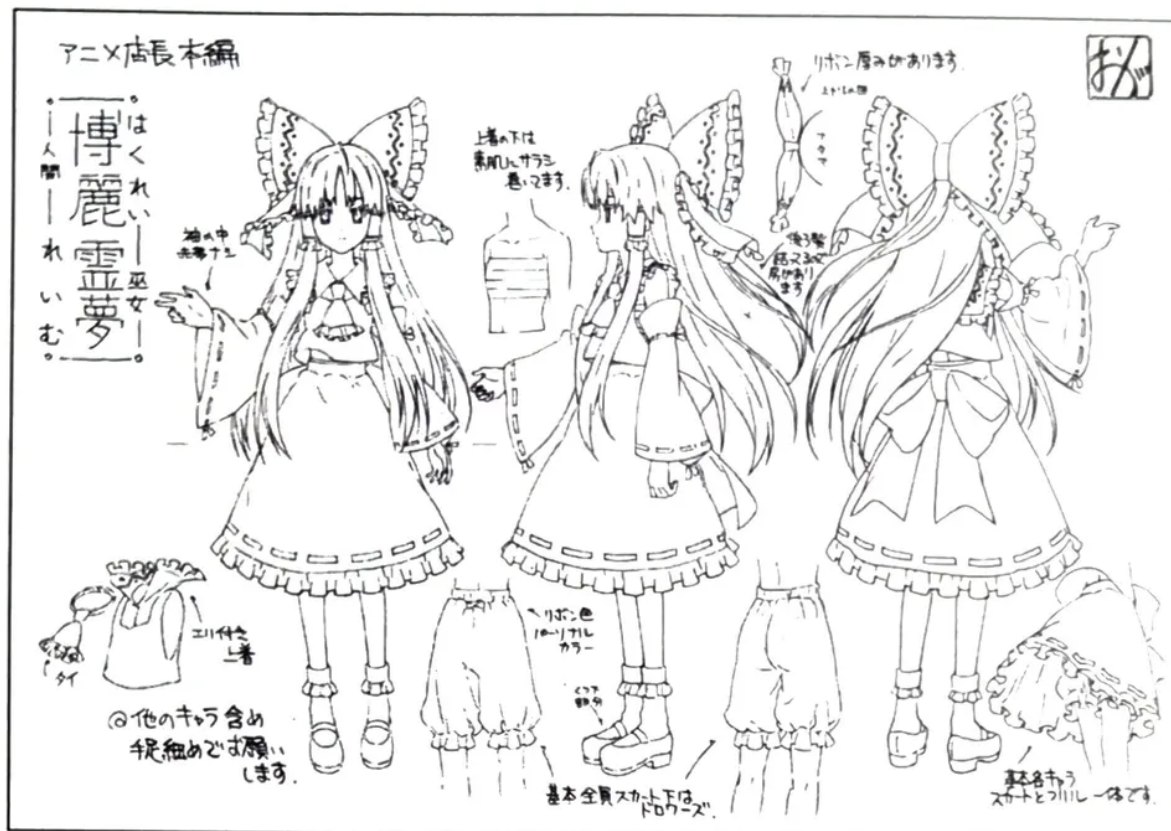
【テロップ】

もともとは「テレビジョン・オペーク・プロジェクター」の略。本来は、ひとつの画面のなかに複数の画面を重ねることを指していたが、現在では文字や図形を画面に合成・表示する手法を指す。

【BL】

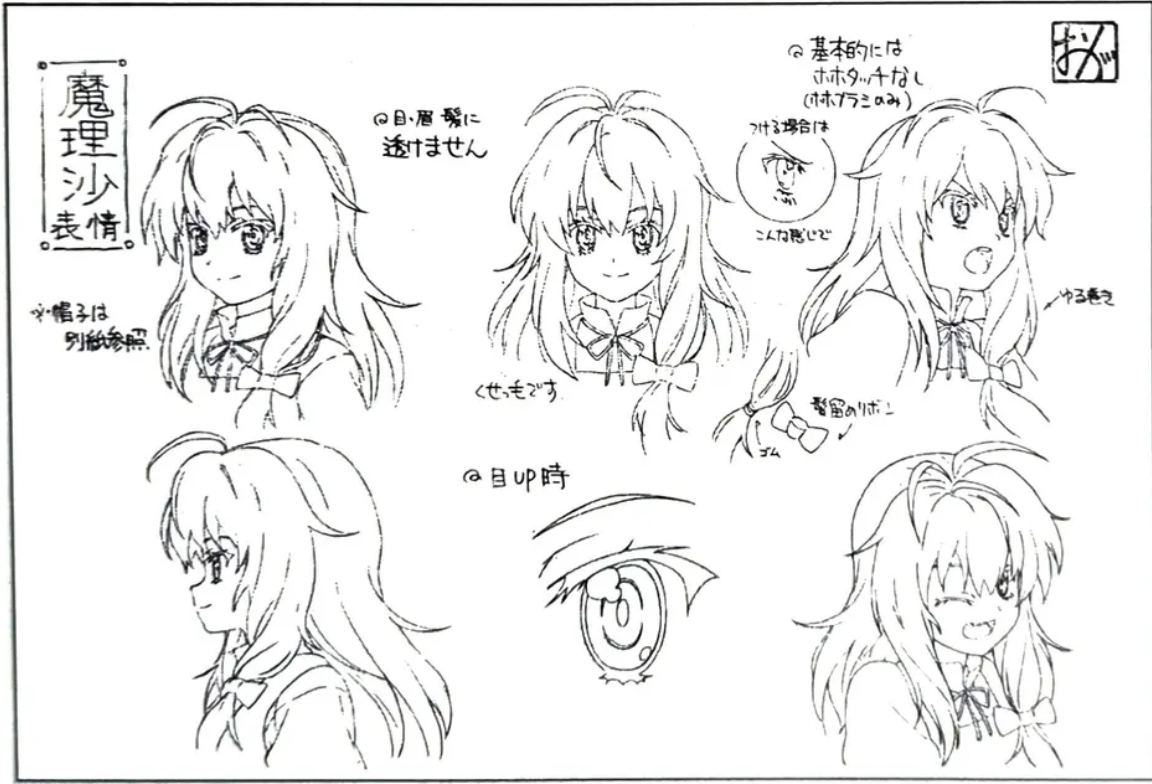
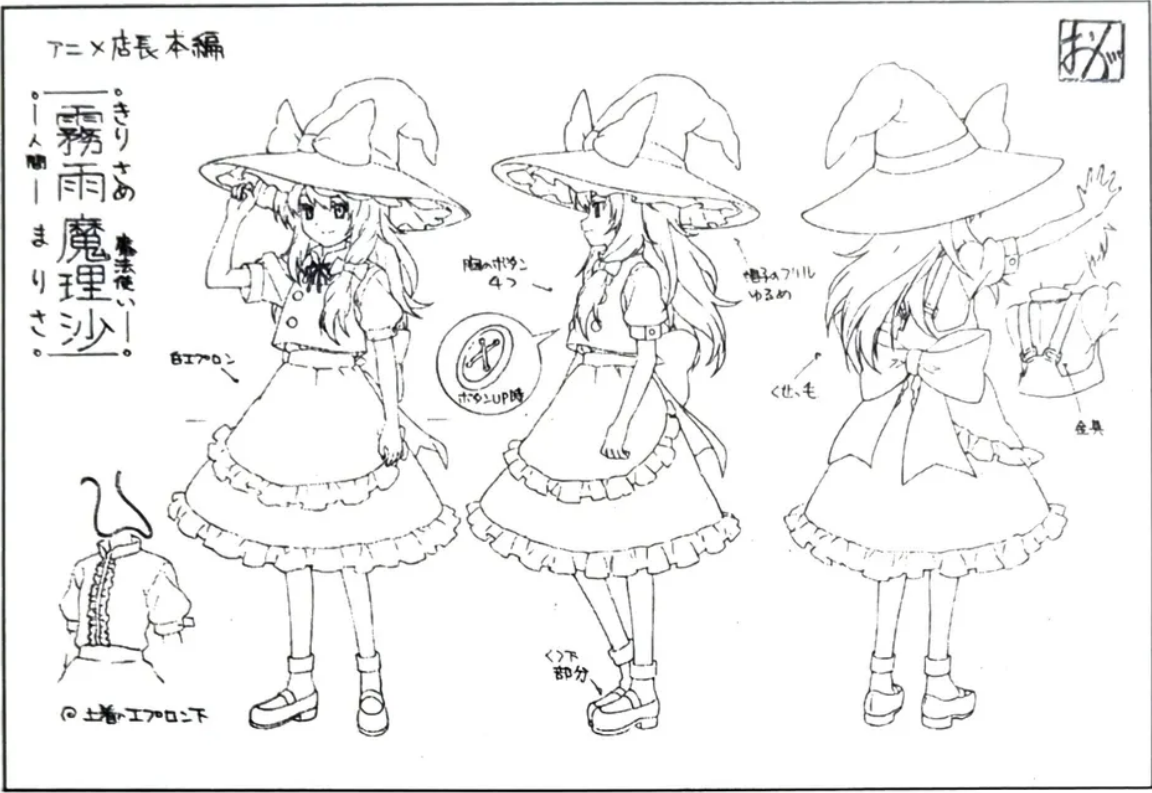
Black (ブラック)、つまり画面の黒コマのこと。なにも映っていない画面を数コマ挟むことで、場面転換・時間経過を意味する。





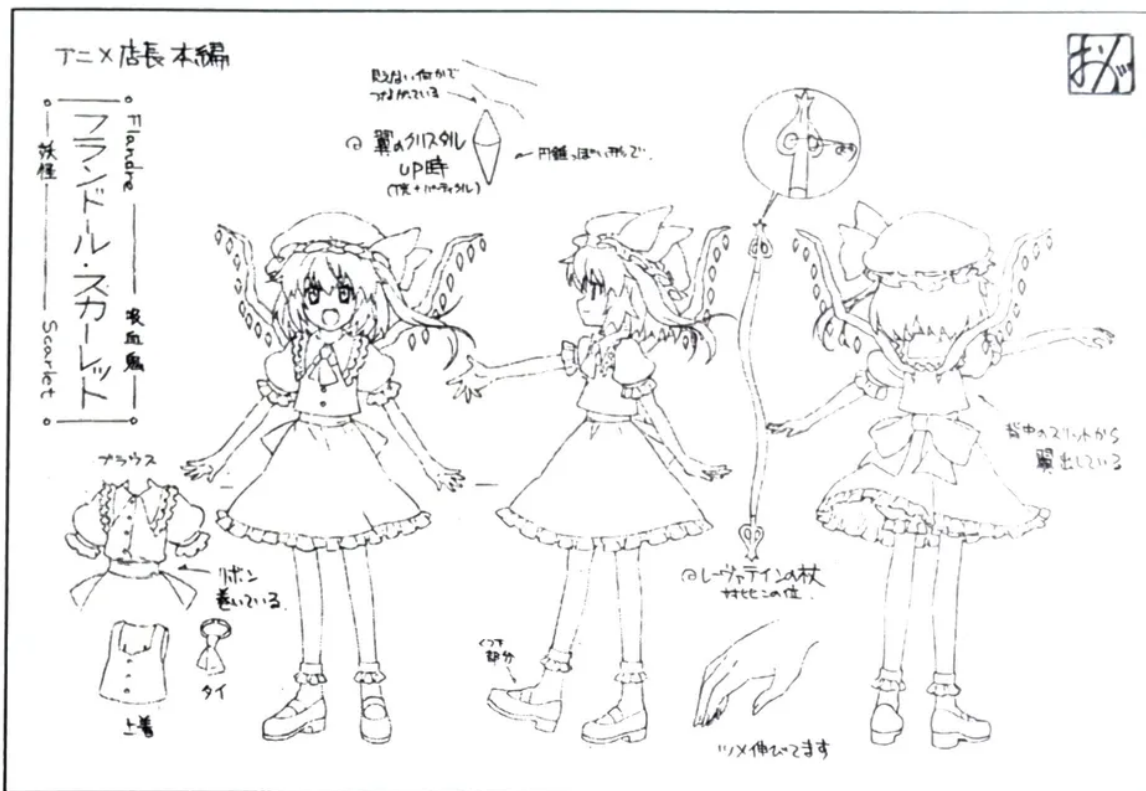
博麗霊夢

13歳くらいのイメージ。今回の霊夢はあまり表情を出さないで、キャラクターを掴むのに悩みました。参考としてノーマルの表情を描いてから、ようやく馴染んできたと思います。パーツが多いため線の密度は高いのですが、色数が少ないので仕上がりを見るとシンプルに見えてしまいますね。頭身はZUNさんの要望で0.2頭身ほど下げました。微調整なのは兄沢との対比の関係です。髪型や服装はどの作品から選ぶのが問題になりますが、三浦監督のコンセプトがありましたので悩まずにデザインできました。実際そのコンセプトはキャラ表として成立していたので、私や他のスタッフは「三浦さんがキャラデでいいじゃん」とツッコミました(笑)。[小笠原 篤]



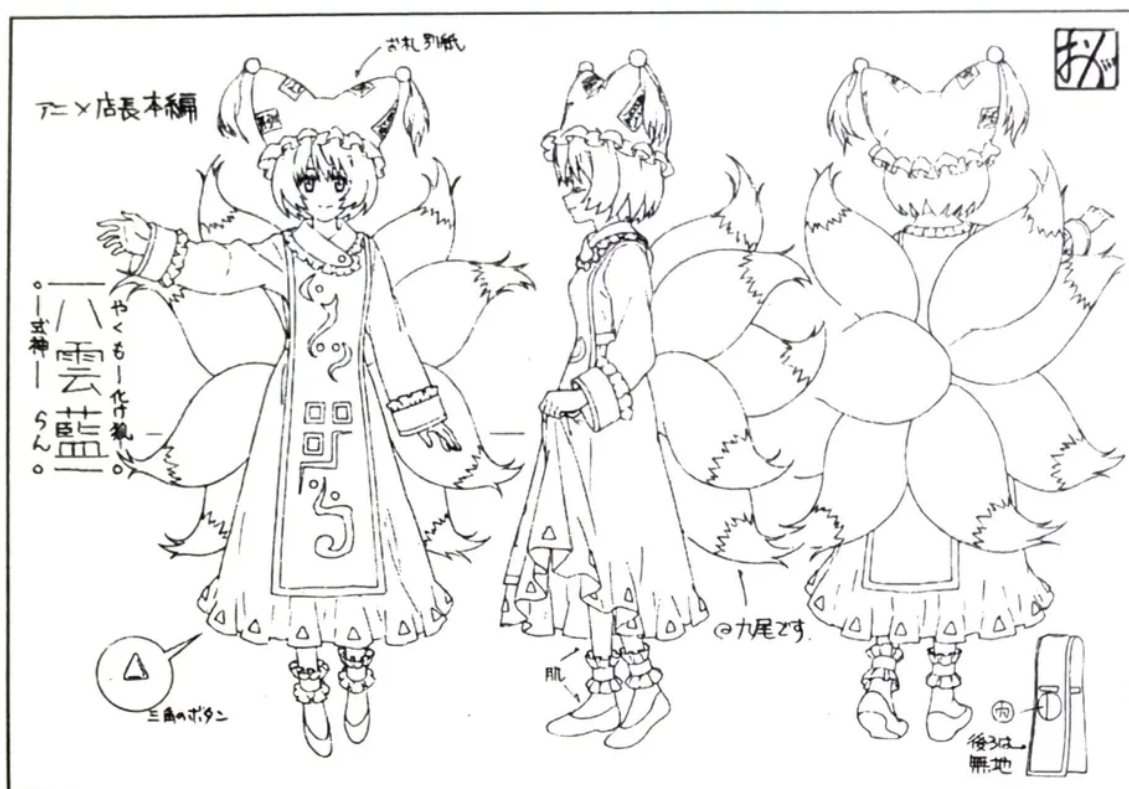
霧雨魔理沙

今回ほぼ兄沢と共演しています。表情の出るキャラは描きやすいですね。魔理沙の帽子、靈夢のリボンは見栄え重視で大きく描いています。最近は描くたびに大きくなってます（笑）。各キャラは原作・監督のコンセプト・二次創作での解釈に、自分なりのイメージをプラスしてデザインしています。そのイメージのひとつ『少女漫画のような下まつげ』という要素で、魔理沙の元気があるけどがさつではない可愛い少女を表現しています。髪型は監督の三つ編み案からゆる巻きに変更して、やさしい雰囲気になさせていただきました。[小笠原 篤]



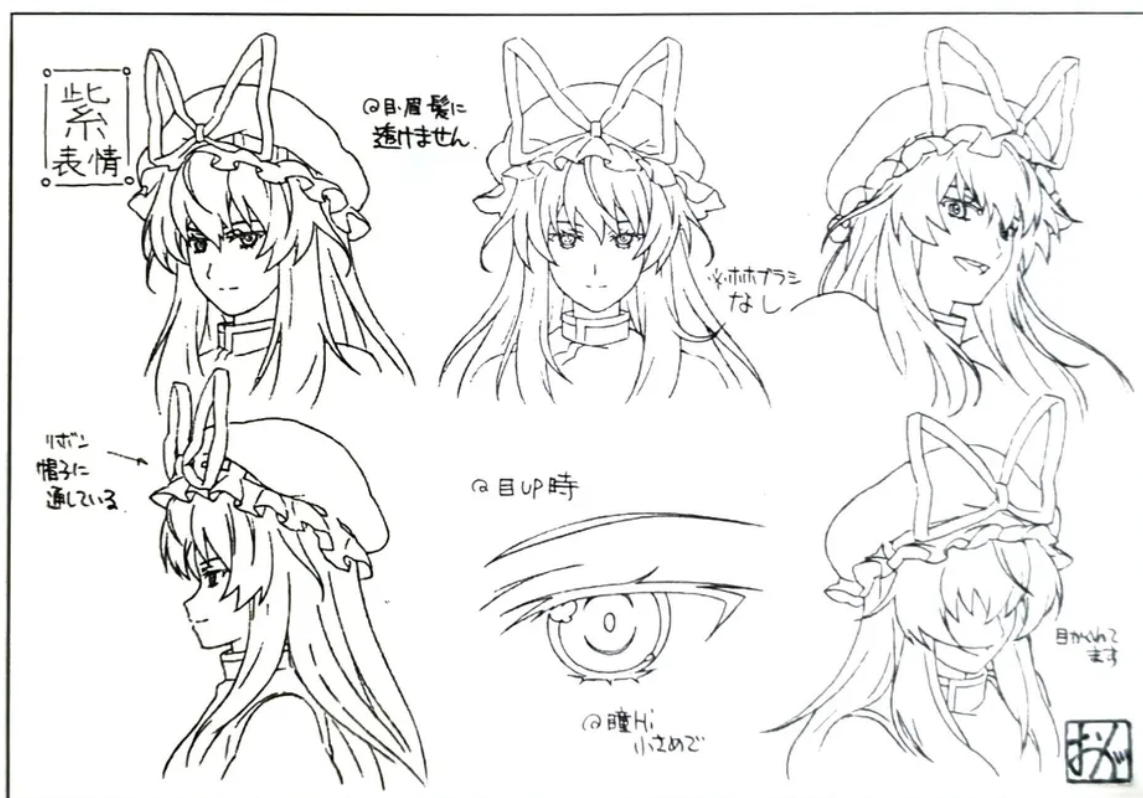
フランドール・スカーレット

レアキャラなのに今作では大活躍です。実年齢は違いますが、見た目9歳位のイメージでデザインしています。最大限に可愛さを出しつつ、狂気も垣間見える表情を作画するのに苦心しました。動かす上では二重フリルの襟のなびきに泣かされることに……。デザインにあたって、監督から各キャラ「手足が細いお人形さんバランス」という発注がありました。それを踏まえつつ、髪の毛の立体感とボリュームで、フィギュアのような雰囲気を加えてみました。フランと藍はうまく髪の毛のボリューム感が出せたと思います。[小笠原 篤]



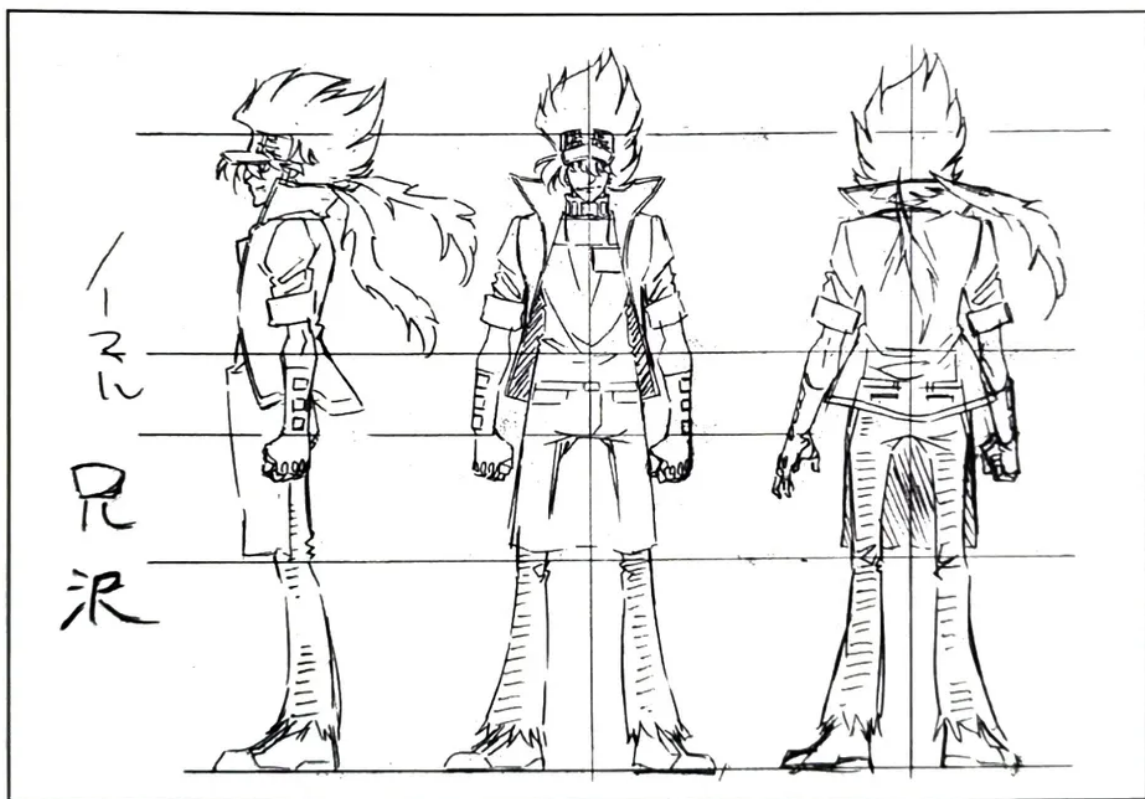
八雲藍

何気にアップのカットがあるので、おいしいキャラになりましたね。今回は元気で可愛いキャラとして登場しています。表情や芝居、髪や尻尾のボリューム等楽しく描けました。冒頭で出てきたこちらの世界での服装は、監督案を元に少々手を加えています。狐耳が隠せる大きなカスケットに、狐のまねした手の缶バッジ。藍はいつもの服と合わせてもフリル分が少なくて助かりました。そう、この作品で一生分のフリルを描いた訳で……苦手なんですけどね。もしフリル女王の幽々子が出ていたら、来世分突入(笑)。[小笠原 篤]



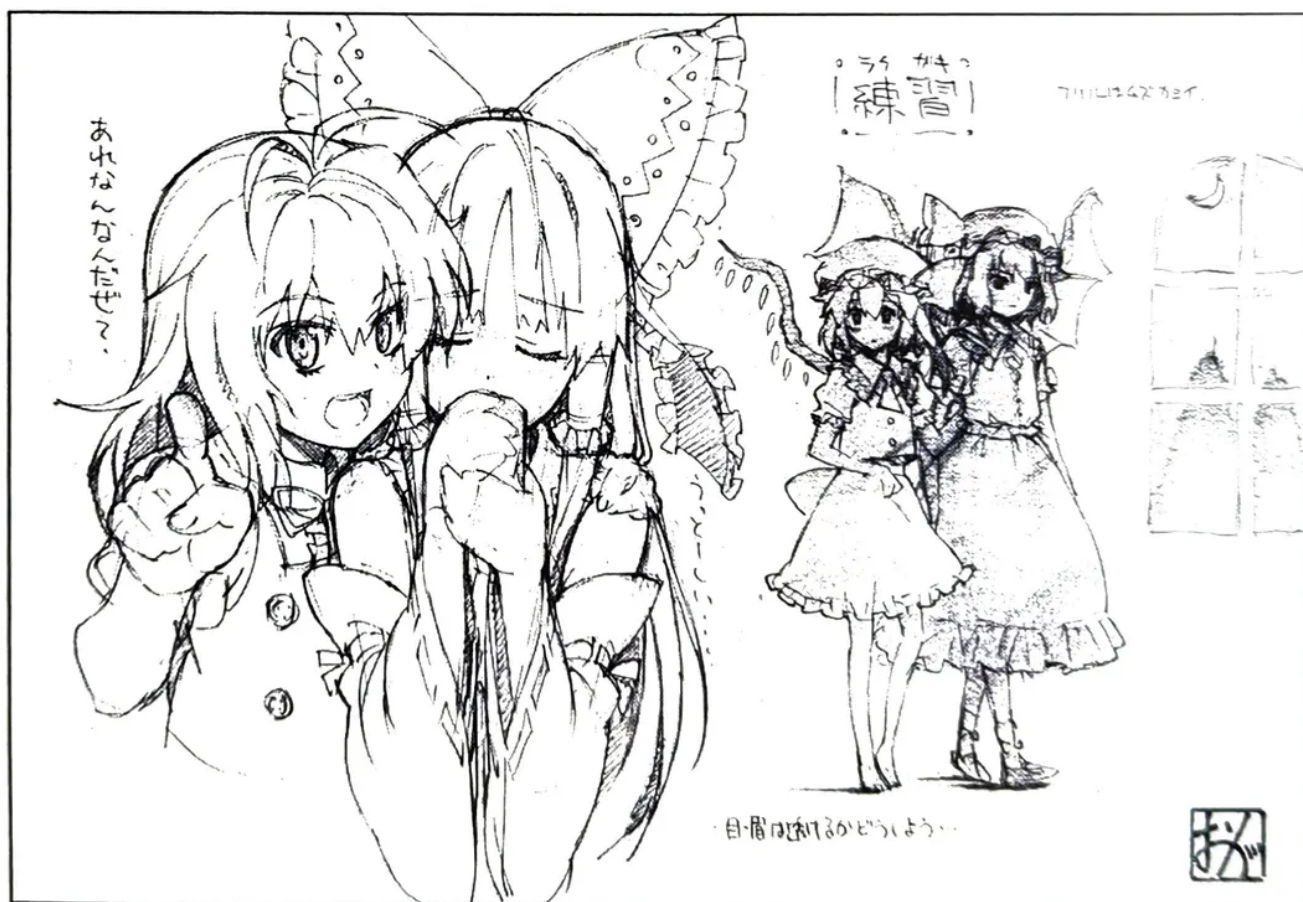
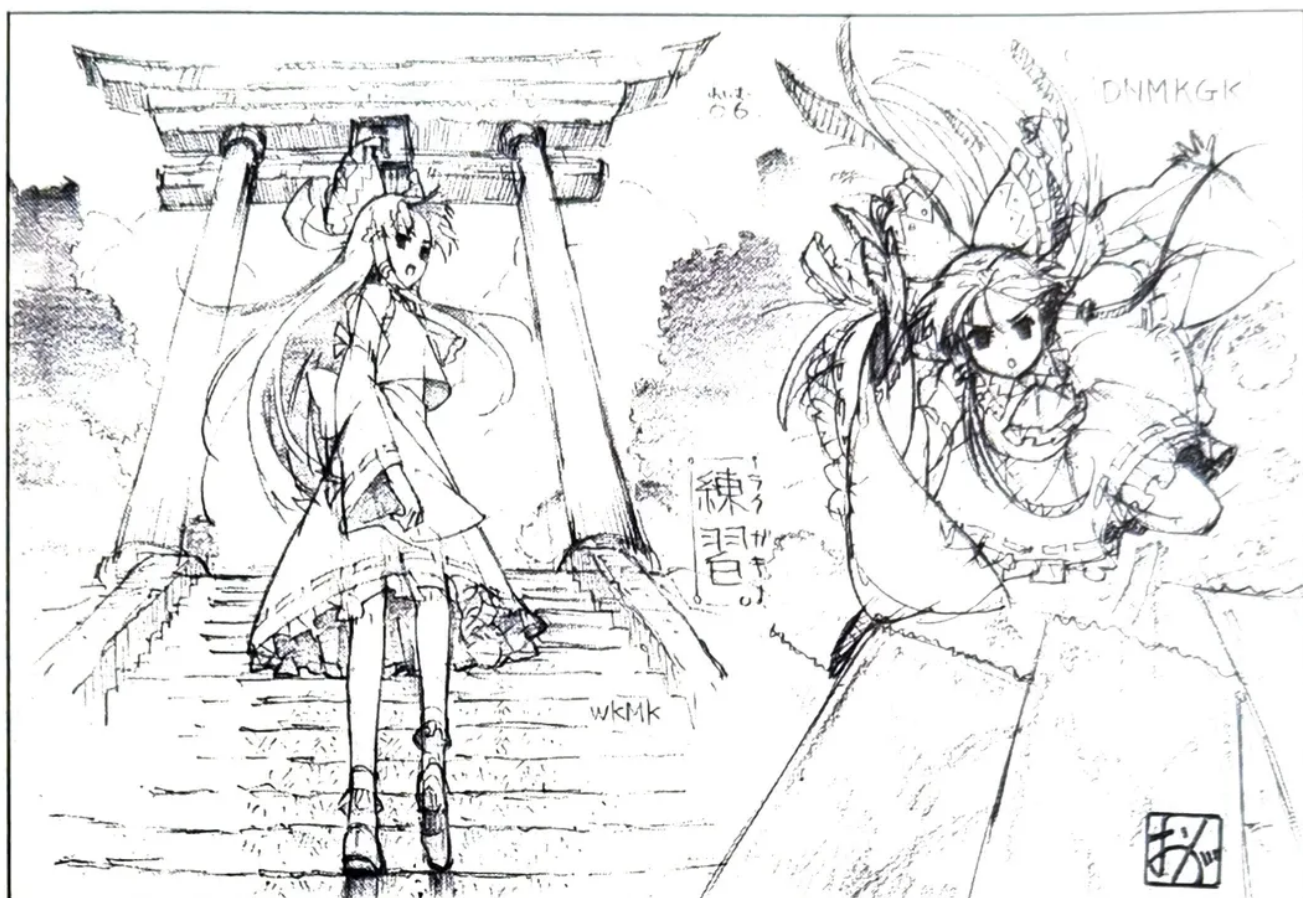
八雲紫

見た目の年齢は諸説あるのですが、今回はおねえさんキャラでとの事でした。霊夢と同じくほとんど顔が見えません。つかみどころがなくて威圧感バリバリながら、最後の顔が見えるカットではとても優しい表情になっています。シンプルなデザインだけれど、日傘やスカート、後ろで束ねた髪のパリューム感があって意外と作画難易度が高いです。戦闘服(?)での登場がメインですが、ラストに紫のドレスの後姿を見る事ができます。ちなみに異界に迷い込んだ兄沢に状況を説明しているシーン。あの黒板の説明ラクガキを書いたのは、紫ではなく阿求です。[小笠原 篤]



兄沢命斗

設定の上では凛々しい顔で描かれていますが、本編では一切この表情は出てきません。「激情版」用に設定した上に、『激情版』とは真逆の立場で物語が展開していくため、こうなっていました。本編を作画していく上で頭身を抑えたり、表情をやわらかくしたり合わせてはいきましたが、線を太くする、荒さを残す等の約束事を残したため、キレイな東方キャラと荒々しい兄沢という、なかなか珍しい組み合わせが実現できたんじゃないかなと思います。[國弘昌之]



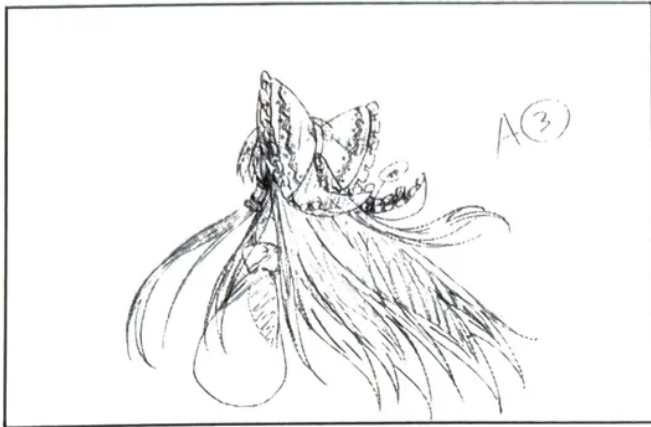
キャラクターデザインの小笠原篤氏が描いた、初期のキャラクターイメージ。あくまで自分で東方Projectのキャラクターのイメージを掴むために描いた資料の様だ。本編中では見られない、霊夢と魔理沙のツーショットやレミリアとフランドールのツーショットなどが見られて興味深い。



初期キャラクターデザインと、身長対比表。完成デザインと比較すると、若干頭身が高いのがわかる。原作者チェック時にZUN氏より「もう少し頭身を低く」というオーダーがあったためだ。右下の慎重対比表では、チルノや射命丸文、妖夢やにとりなど、本編に登場しないキャラクターの方が多く描かれているのが面白い。

CUT 79,80

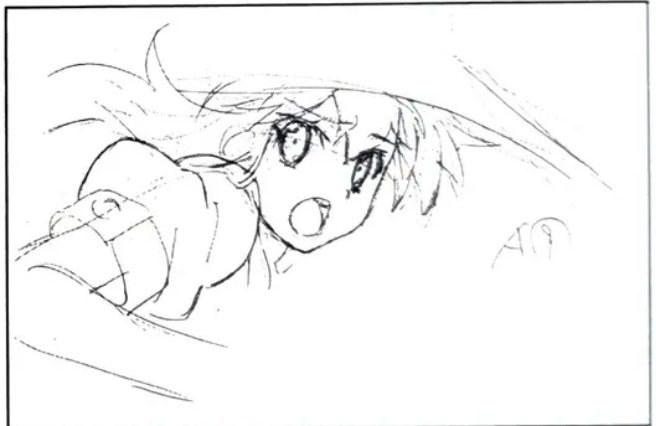
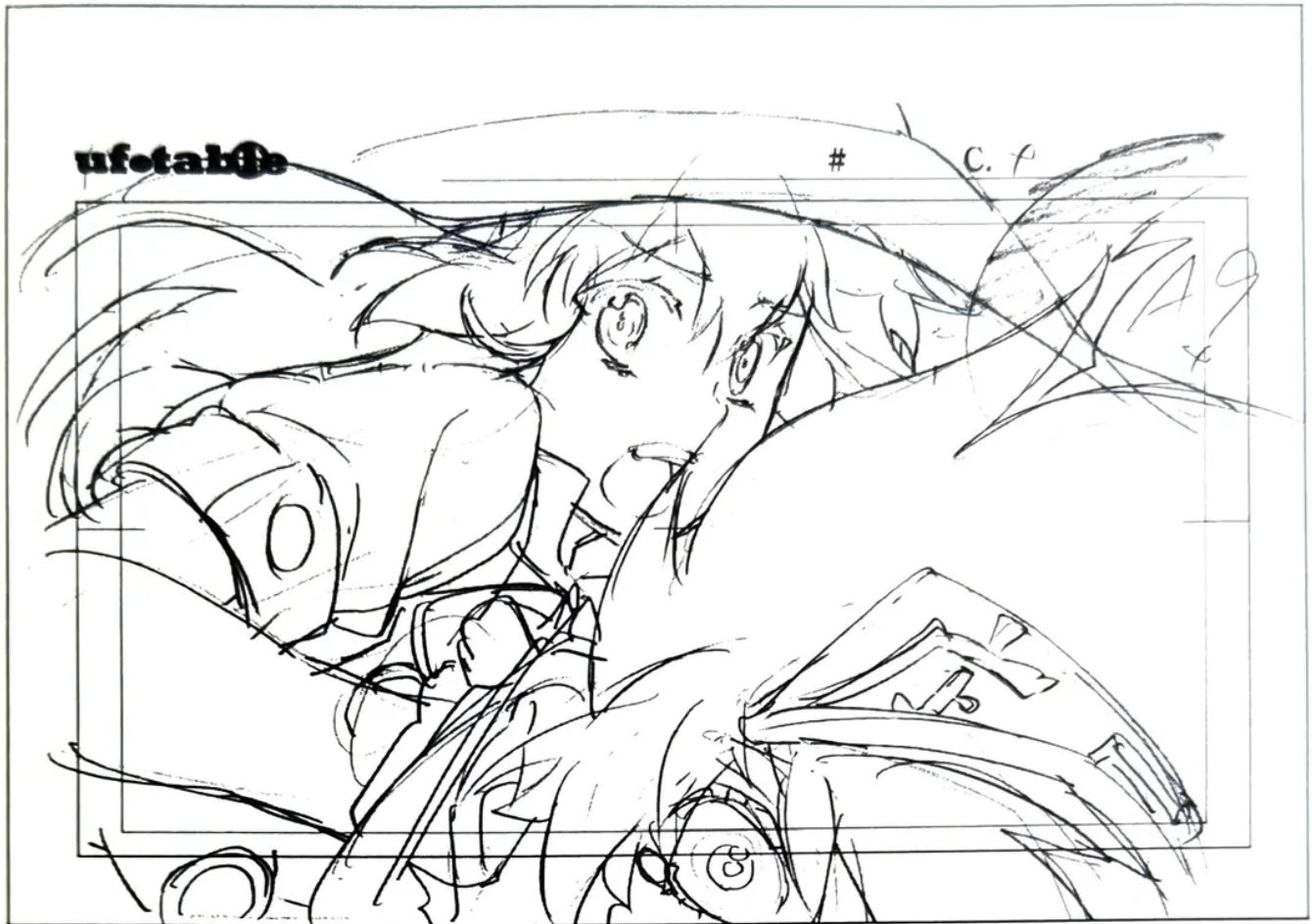
霊夢、橋の上に降り立って振り向く



ようやく登場した霊夢のお披露目シーン。颯爽と振り返って戦闘開始、といった趣き。

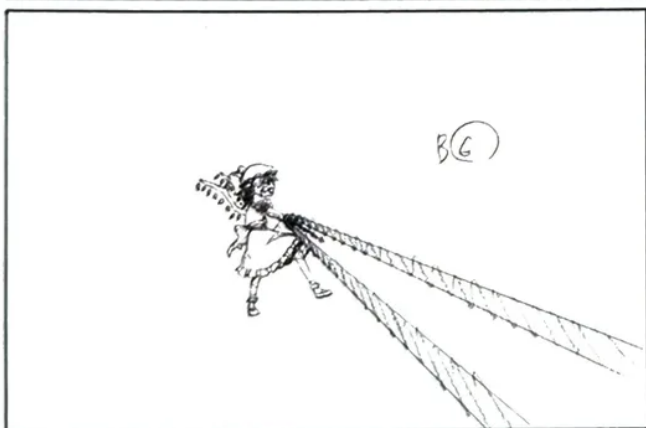
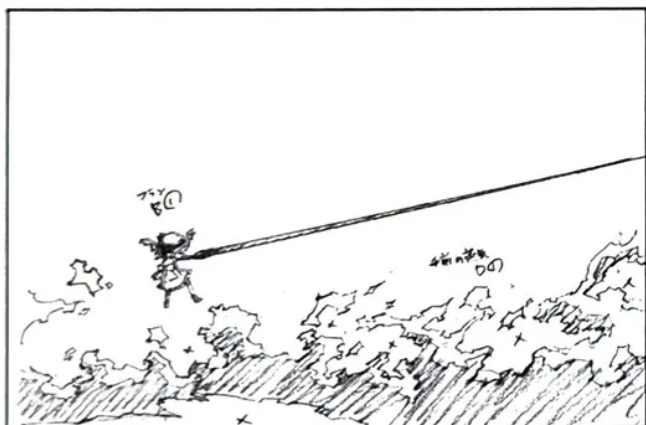
CUT 7B

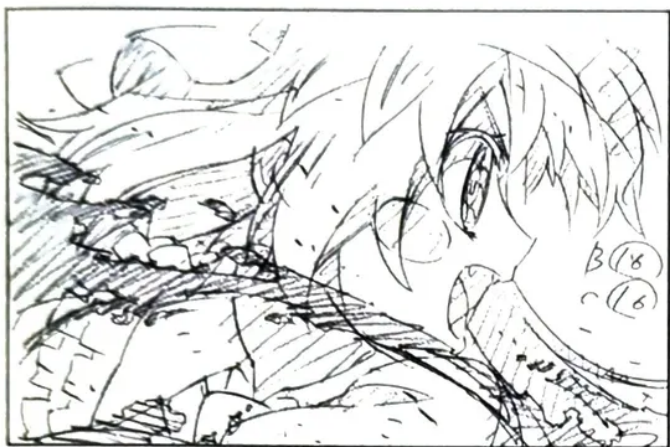
兄沢を持ちあげる魔理沙



落ちてきた兄沢を空中で拾った魔理沙が店長を持ちあげるシーンのレイアウト。本作では『東方Project』のキャラクターと『アニメ店長』のキャラクターで、それぞれ作画監督が分かれている。そのため1つの絵に対して、それぞれの修正が別の紙に描かれているのだ。

CUT66,67 フランドールの禁忌「レーヴァテイン」が発動





本作でも最もダイナミックな場面の一つ、フランドールが「レーヴァテイン」でビルを薙ぎ払うシーン。カメラがぐるっとフランドールを1周しながら炎の剣を振り回す様子が丹念に描かれている。

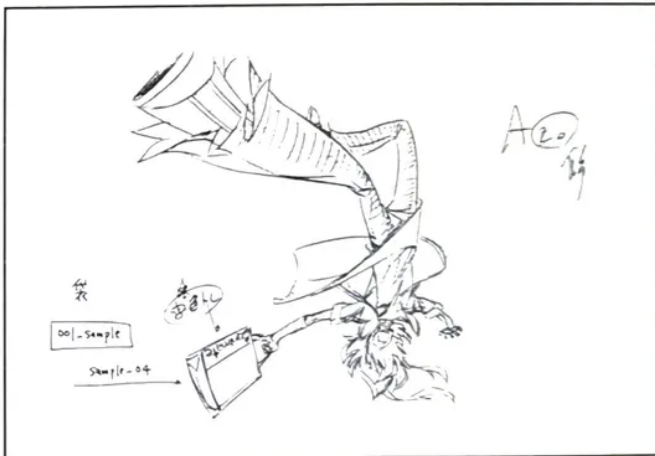
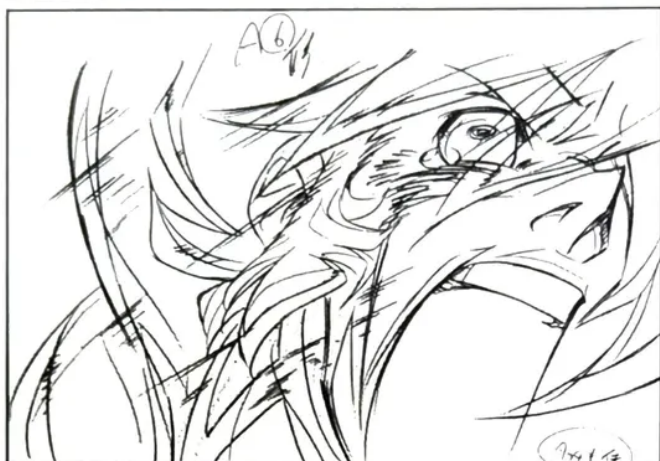
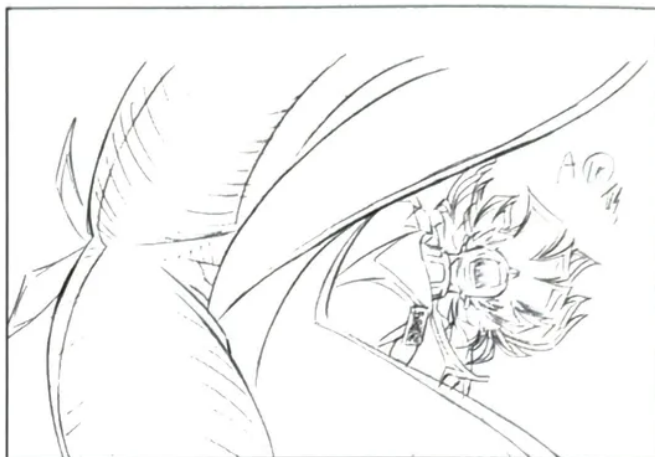


キャラクター以外の背景も、かなりの割合で作画されている。このシーンでは背景の上に最多時で4枚のセルをのせて動画を作成している。もちろんその分手間も大幅に増えており、このシーンにへの力の入りぶりがうかがえる。



CUT 3

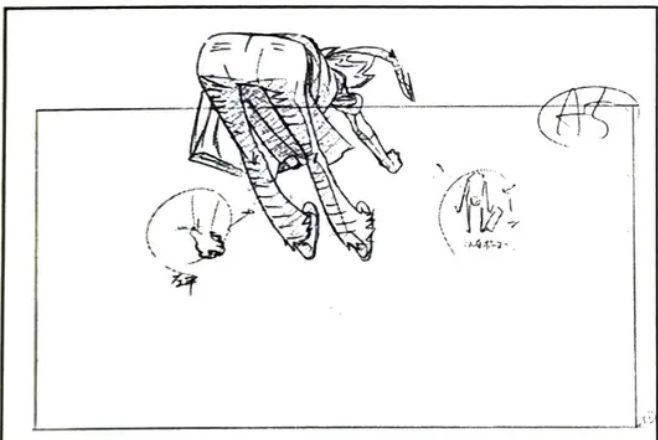
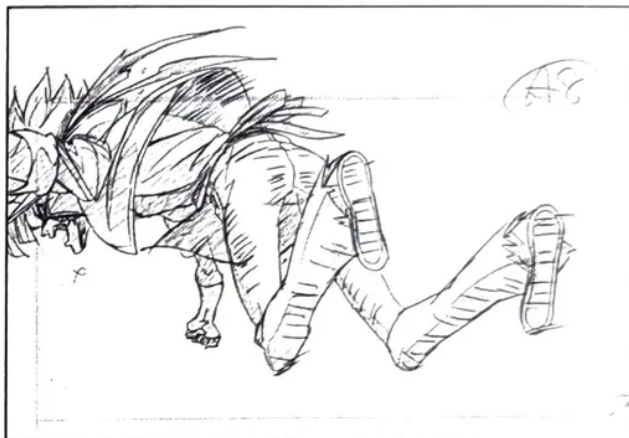
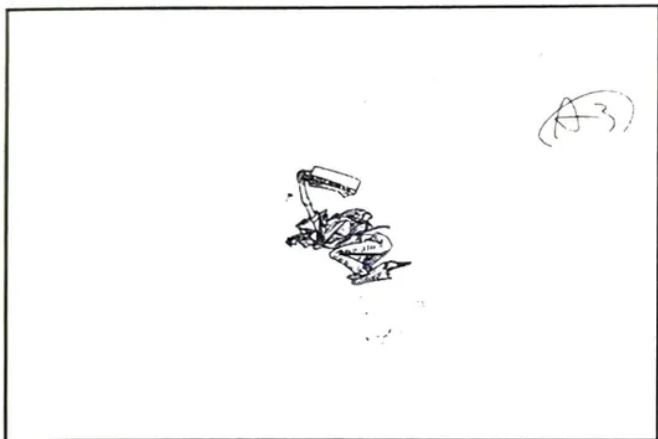
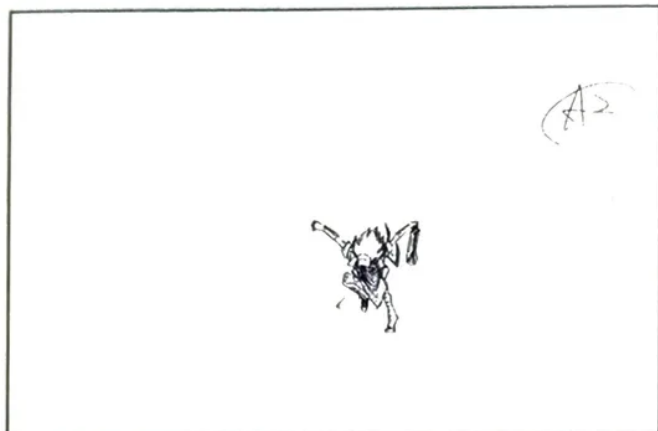
——夜空を落ちる兄沢



空中をでんぐり返りしながら落ちていく兄沢命斗。兄沢主体のシーンはダイナミックな動きが楽しめることが多い。

CUT 22

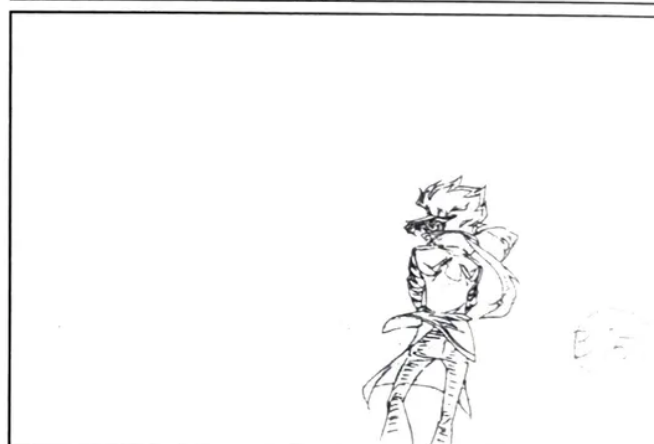
跳躍する兄沢



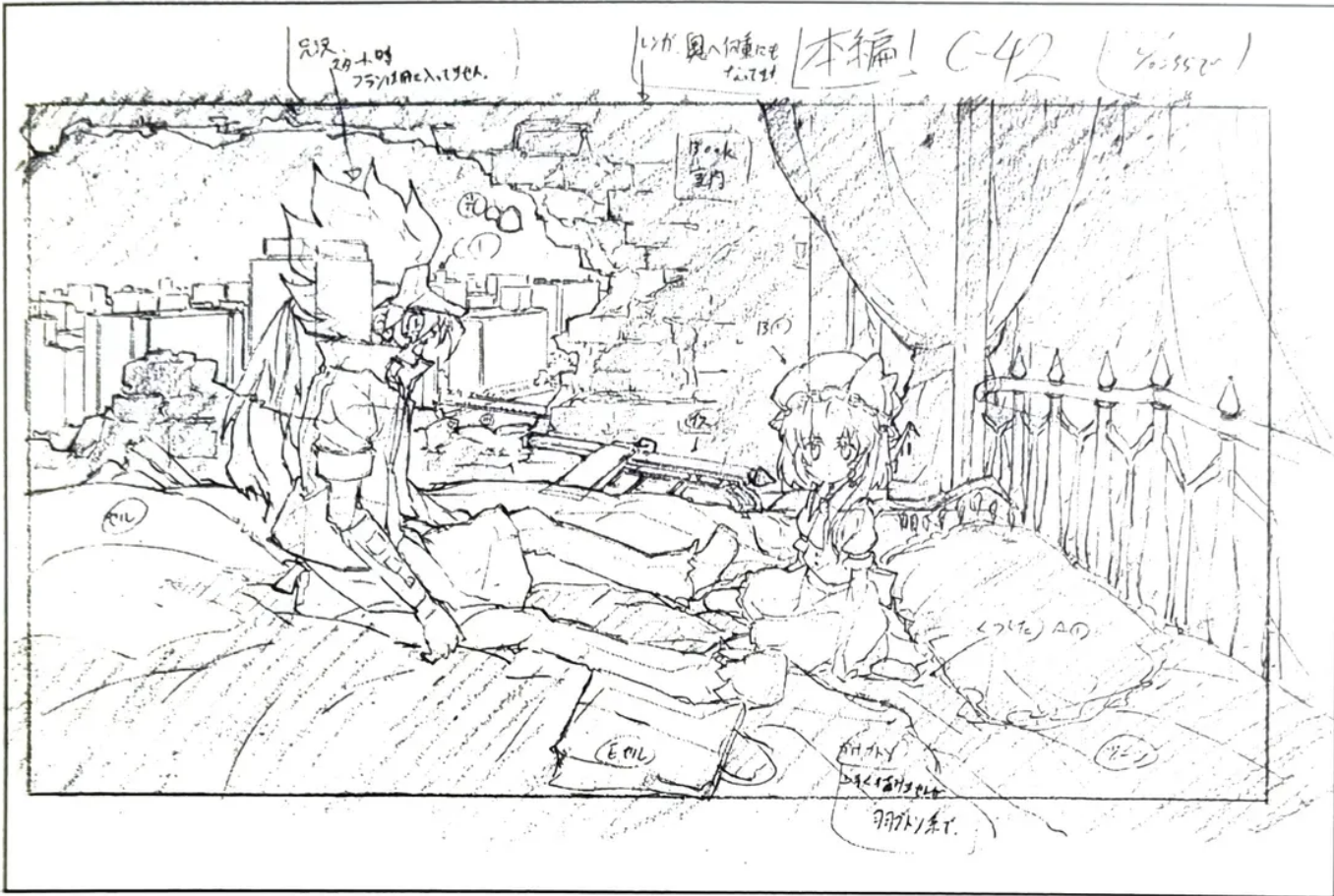
猛スピードで駆けながら跳躍する兄沢。コンテでは「ガメラのように」という指示が書かれており、短い時間ながらも飛行時のガメラの如く宙で回転しながら進んでいる。

CUT113

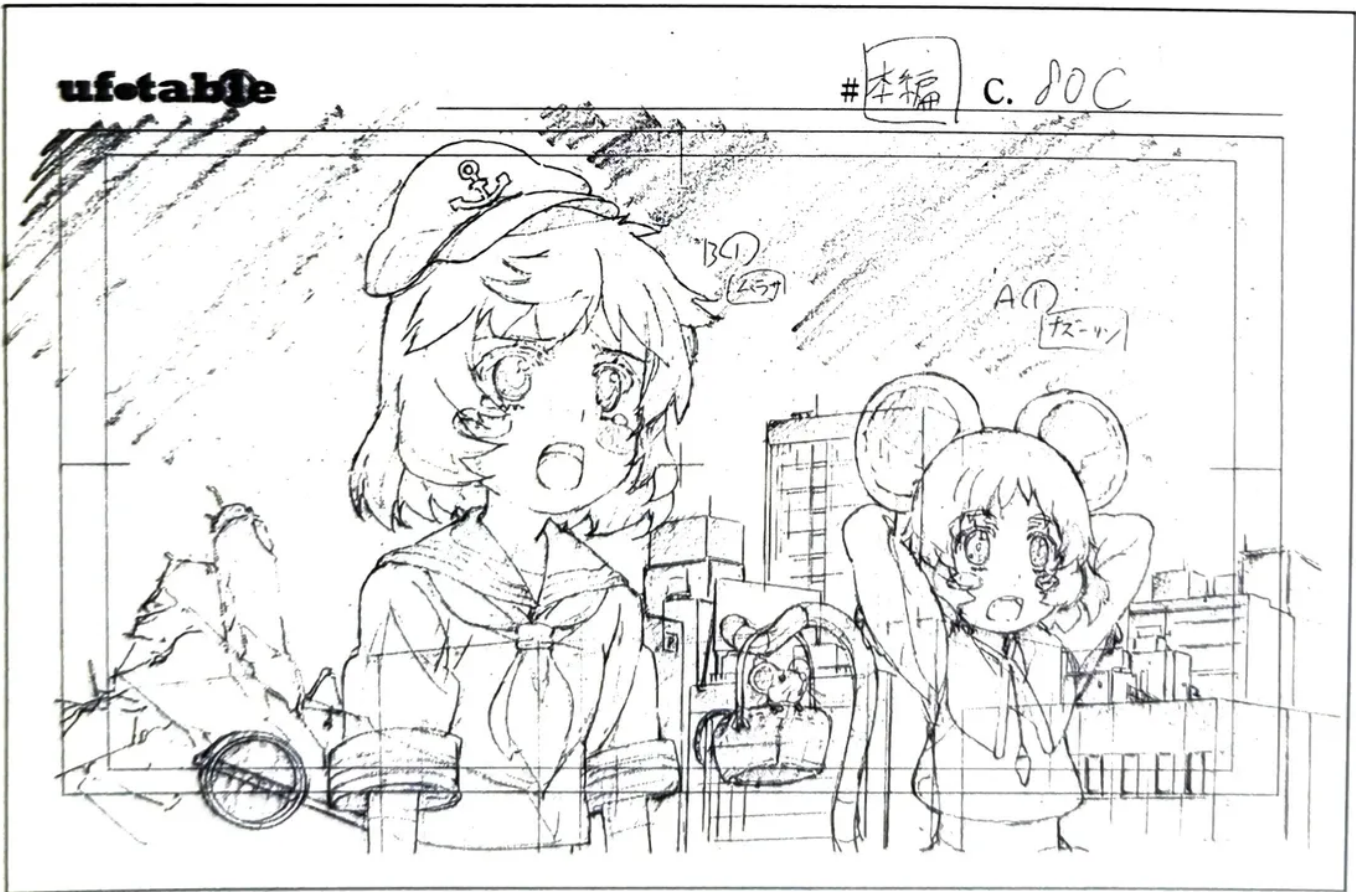
振り返りつつも前に進む兄沢



現実世界に戻った兄沢がふと後ろを振り向くが……というエンディング。最後らしく余韻に満ちたシーンだ。



三浦監督の描いたレイアウト指定。フランドールの部屋、紅魔館の壁が壊れた向こうに池袋の町並みが見える。



ほんの一瞬だがさまざまな東方のキャラクターが登場するのも魅力。ここでは村紗とナズーリンが登場。



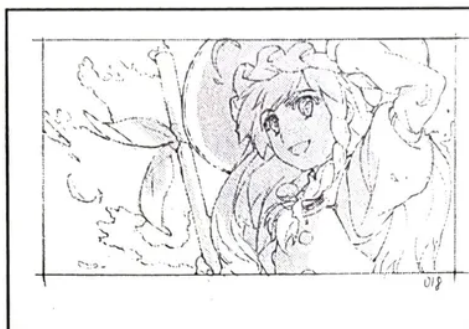
東方求聞史記
記憶する幻想郷
〔仮〕



『アニメ店長』とコラボレーションが決まる以前に、三浦監督が考えていた『東方Project』のアニメーション企画資料を公開。当初は稗田阿求を主人公にした、『東方求聞史紀』のアニメ化とでもいふべき内容で、自然豊かな幻想郷の様子や様々な妖怪たちが登場する予定だった。



阿求「できました！」幻想郷縁起の完成を喜ぶ阿求。



本編では登場する機会のなかったチルノやアリスなども登場しているのがわかる。また、魔理沙と阿求の様子などから、結構ほのぼのとしたシーンが存在したこともうかがえる。



三浦貴博 監督

インタビュー

っな会話をしちゃうと、逆に「東方」っぽくない気がしちゃうんですね。

——まずは完成までの流れをおうかがいします。最初に着手されたのは、どこからなんでしょうか？

三浦 『アニメ店長』とのコラボが決まったあと、まず最初にイメージボードを描いたんです。コンテに色を塗ったようなものなんですけど、それが一番最初に作ったプロットですね。兄沢が霊夢と一緒にフランに追いかけて回される……という流れだったのですが、途中の監修でZUNさんから「霊夢は人助けをしない」というツッコミが入ったんですよ。その段階では、霊夢がしゃべりまくっていたんですけど、そういうキャラクターじゃない、と。だったら無言のヒーローみたいな感じにするのがいいだろう、ということで今の形に近づいていきました。だから、霊夢は戦闘シーンにしか出てこないんですよ。

——なるほど、そういう理由だったんですね。イメージボードの段階で、夜が舞台になるのは決まっていたんですか？

三浦 そうですね。もともと最初の頃の『東方』は夜のステージが多かったですし、あと何かしら画面のテーマを作らなければいけない、という事情もありました。弾幕を出すんだったら、やっぱり夜の方が映えるだろうし、フットライト（足元からの光）を使えば、画面的にも面白いことができるかな、と。演出的に言うと、光をテーマにして画面を作ろう、という感じでやってました。だから、フランの背中がクリスマスツリーのようにになっているんですけど、あれは怒ると光るんです（笑）。感情によって、光の明滅が違っているのは、撮影さんがアドリブで入れてくれ

たんですけども。

——そういえば最後の方、ボロボロになるとちょっと光が弱くなりますよね。

三浦 ウルトラマンの、カラータイマーみたいなものののかな、と(笑)。

——で、そのあとすぐコンテに入られたんでしょうか？

三浦 そうですね。先にPV(※『アニメ店長 激情版』のこと)を上げてから、大体3～4週間くらいかな。そこからずっとリテイクが続くことになるんですけども。大変だったのは、やっぱりショートフィルムなので、上手くシンプルにまとめなきゃいけないことでした。やりたいことは山のようにあるんですけど、それを全部やっていると、とんでもないことになる。例えば『東方萃夢想』の技を使って戦ってるシーンが最初のコンテにはあったんですけど、しょうがないのでぼささりカットしちゃったりとか。それこそ最初は、本当はぬえが黒幕だった……みたいな構想で描き始めてたんですね。ぬえが兄沢に夢を見させていて、最後に、夢から醒めて終わる、といった感じの。

——そういうイメージは完成版にも確かに残っていますね。

三浦 結局、とんでもない量になってしまったので、そのプランは止めたんですけど。今回はちゃんと物語がある作品を作りたいかったですよ。それこそ、曲にあわせてキャラクターがどんどん出てくる……みたいな、ミュージッククリップっぽい作りが一番簡単なんですけど、そういうのはもう、いっぱいあふれて

いますから。それより、短くてもしっかりお話があるものがやりたかった。

——コンテの作業と並行して、キャラクターデザインも進められたんでしょうか？

三浦 そうですね。デザインに関しては本当にいろいろあるんですけど、多くのファンが求めているイメージの方向はこれだろうっていう絵を集めて、そこから平均的なイメージに落とし込む、みたいな方向性で、キャラクターデザインの小笠原さんをお願いしました。実際、小笠原さんはすごくネットで勉強してましたし。霊夢の髪が長いのは、『風神録』以降の流れに乗ってます(笑)。

——霊夢の髪は、わりとゲームごとに違いますよね。

三浦 違いますね。最近はわりと長いのが気に入られてるみたいなので。ショートヘアにしてたら、ツッコまれるだろうなあと。そういえば、小笠原さんは、フランの怖い顔が描けないって、すごく悩んでました。僕も困りましたね。もうちょっと怖くていいんだろうな、とは思うので。

——『東方』のキャラクターはもちろんのこと、兄沢のキャラクターデザインもあるわけですけど……。

三浦 先にPVが上がっていたんで、兄沢のデザインはそのまま、そこから持ってきたんですよ。だからむしろ、兄沢に合わせて、『東方』のキャラクターの頭身を合わせたり。

——統一感を出すのが難しいのかな?とあったりしたんですけども。

三浦 出たところ勝負だったと思います。やってみな

いとわかんないよ、って(苦笑)。例えば兄沢と『東方』のキャラが並んでいるカットって、一枚の原画を2人が作画監督してたりするんですよ。一方が、小笠原さんが修正を入れてて、兄沢の方は國広さんが描いてるんです。普通は、ひとりの作画監督さんが絵を描き分けるんですけど、今回はちょっと珍しい体制ですね。

——メカ作画監督ならぬ兄沢作画監督みたいな感じなんですね(笑)。

三浦 ええ(笑)。しかも兄沢は出番が多いです。いつもならヘンなアングルをどんどん使っちゃうんですけど、あまり大変にならないように今回は横位置で固定したつもりなんですけどね。それでもやっぱり大変だったってスタッフからは言われています。

——そのほかに、印象に残ってる作画はどのあたりでしょうか？

三浦 やっぱりフランがレーヴァティンを出す場面ですかね(※カット67)。作画的にすごくキツイことをやっているカットで、基本全部作画なんです。周りのビルはCGなんですけど、作画で動きを作ってから、後でCGで作っているんです。若いアニメーターの子に上手くやってもらって、すごく助かりましたね。ここが上手く行かなかったら、さらに1週間くらい余計に時間がかかってたんじゃないかな。あとは……うーん、自分がやったカットになっちゃうからなあ(笑)。

——いや、そこをぜひ(笑)。

三浦 カット7Aですかね。魔理沙が兄沢をつかんで

ビルの谷間を飛んでいくところ。ここも自分でやるつもりだったんで、背景が何も描いていないんですけど(笑)。どうしてもカットを削らなきゃならなくなって、一旦、欠番にしたんです。でも、どうしてもやりたくて、あとから復活させたカットですね。本当だったら、こういうカットをバンバン入れたかったんですけど……。

——浮遊感が気持ちいいですね。あと全体を通して、印象的なのは背景ですね。光がしっかり描き込まれている背景で、非常にきれいだなと思いました。

三浦 劇場版『空の境界』の第六章で一緒にやった、スタジオイースターの衛藤さんにやっていただいているんですけど、もともと衛藤さんは、情報量の多い、リアルな背景が得意な方なんですよ。アニメでカッコいい絵づくりをしたいときに鍵になるのは、背景なんです。背景の出来がいいだけで、画面は全然違ってくる。細田守監督の『サマーウォーズ』がいい例ですけど、キャラクターがシンプルでも、背景がすごいと、それだけで画面が成立する。うちの会社(ufotable)はいつもそうなんですけど、背景は頑張るぞ、と。それこそ僕がOKを出しても、社長がリテイクを出したりしますから(笑)。

——あともうひとつ印象的だったのは、やっぱり音楽ですね。

三浦 音楽は、すごく大変でした。曲を作ってもらったのは、ちゃんと『東方』を知っている作曲家の方なんですけど、10分の尺で曲が5、6曲って、普通に考えると多いんですよ。でもやっぱり今回はお祭り

ムービーだし、各キャラが出てきたときには、そのキャラのテーマ曲が流れてほしい。それで結構、ぎゅうぎゅう詰めなんですけど、いっぱい曲を入れたんですね。

——でも、そういう“お祭り”感は、すごく感じられる仕上がりだと思います。

三浦 僕自身、音楽から『東方』に入った人間なんで、絶対に曲をないがしろにできなかったんですよ。そのせいで、セリフもすごく少ないですし。最初の頃の『東方』って、何を言ってるのかわからない——というか、売り言葉に買い言葉みたいなやり取りがメインじゃないですか。そういう雰囲気うまく再現できたかな、というのはありましたね。余計なことはしゃべらない。というかむしろ、まっとうなしゃべりで、まっとうな会話をしちゃうと、逆に『東方』っぽくない気がしちゃうんですね。

——そのなかで、唯一、紫だけが状況を説明してくれるという(笑)。

三浦 紫が説明してくれないと、逆に理解不能なまま進みかねないですから(笑)。あと本当は、紫と霊夢をもっと絡ませるつもりだったんですけどね。「あら。あの子、遅かったわね」というシーンがあるんですけど、実はあのシーンは、ビルの上で兄沢と紫が状況を見てるところに霊夢がスタッと降りてきて、そこで紫が「あら意外と遅かったじゃない」と言う。それを無視して霊夢があっかんべーをして、また戦いに戻っていく……っていうふうになろうと思ってたんです。そこで霊夢のもうひとつの面を出せるかな、

と思ってたんですけど……無理でしたね(笑)。

——仕上がりを見て、いかがですか？

三浦 毎回、自分の作品ってよくわからないんですよ。周りの人の意見とか感想でしか、判断できない。……それでも僕自身としては、よくできたんじゃないかな、と思います。この尺とカット数で、ほかに何ができたかな、と考えると「もうないかな」と。できることはやり尽くした感じはありますね。

——カットしたアイデアは多かったけど、やり切った感はある、と。

三浦 あっ、でも最初に企画書に描いてた『東風谷さん』はやりたかったな(笑)。最後にポロッと、ショートギャグアニメにして足しちゃおうとか思ってたんですけど、余力がなかった(笑)。ああいう4コマアニメっぽいものは、もっとやりたかったんですけどね(※編注：『東風谷さん』については本書カバー下に秘密が……)。

Profile

三浦貴博
[みうら・たかひろ]

ufotable所属。「フタコイオルタナティブ」「がくえんゆーとぴあ まなびストレート!」などで演出や作監協力を務め、劇場版『空の境界』第六章で初監督を務める。好きな東方Project作品は「東方地霊殿」とのこと。

アニメ店長×東方Project 設定資料集 愛読者アンケート

1:本書で良かった所と悪かった所を教えてください。

良かった所:

悪かった所:

2:「アニメ店長」「東方Project」であなたの好きなキャラクターを教えてください。

3:アニメを題材にした書籍で、どのような本がほしいですか?(資料集、原画集など)

4:電子書籍を利用していますか? もしくは、どのような電子書籍を読みたいですか?

5:よく読むアニメやゲームの雑誌を教えてください。

6:あなたが注目しているアニメやゲームのタイトルを教えてください。

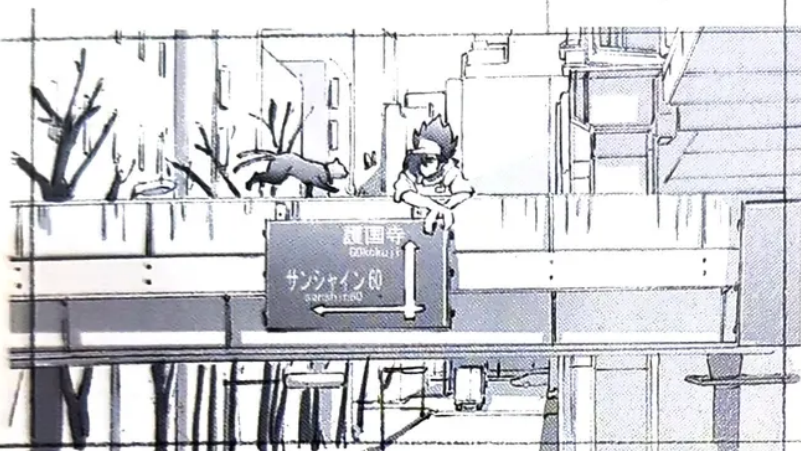
7:本書に関するご意見、ご感想などございましたら、ご自由にお書き下さい。

ご協力ありがとうございました

01

イベント前で大忙しのアニメイト池袋本店。

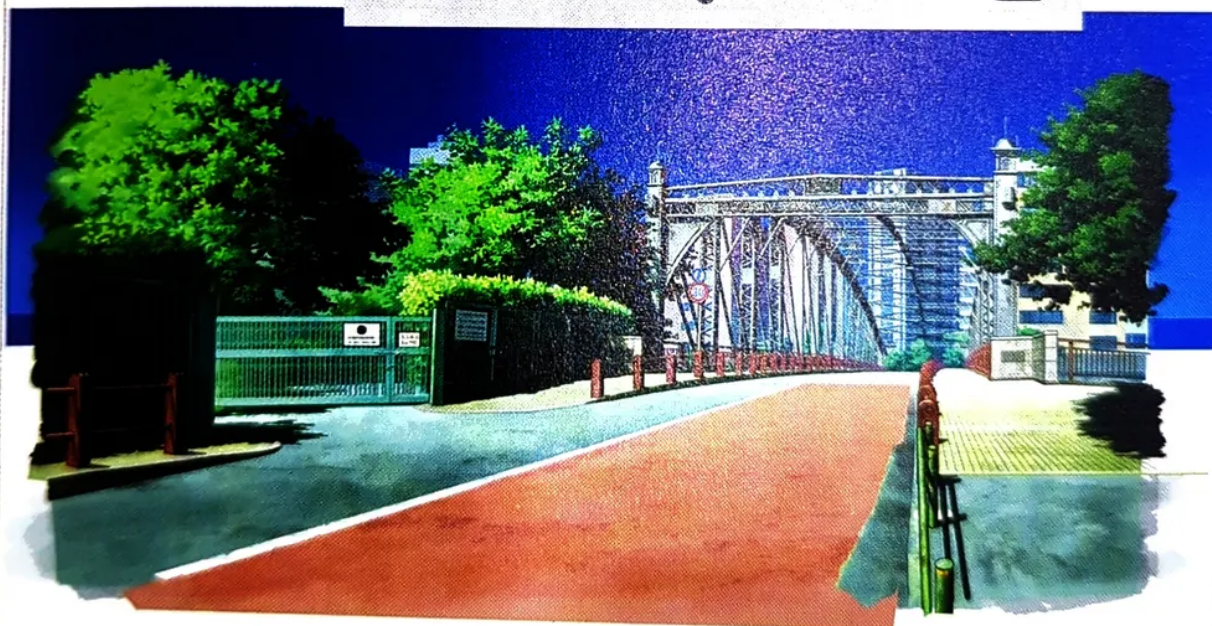
準備をじゃんけんで誰かひとりにやってもらう事に。
だが負けてしまう兄沢。



最初はテンション高く頑張るが、最後は耐え切れず
逃げたしてしまう兄沢。

たそがれている兄沢に蝶を追いかけている猫（橙）
が近づいてくる。

（すみません、また橙ネタです）



本編C-12背景。アバン終了直後のシーン。取材
した場所はドラマや特撮などで使われている割
と有名な所です。実は、ここでの携帯着信音
はアニメ店長のテーマ曲だったりします。



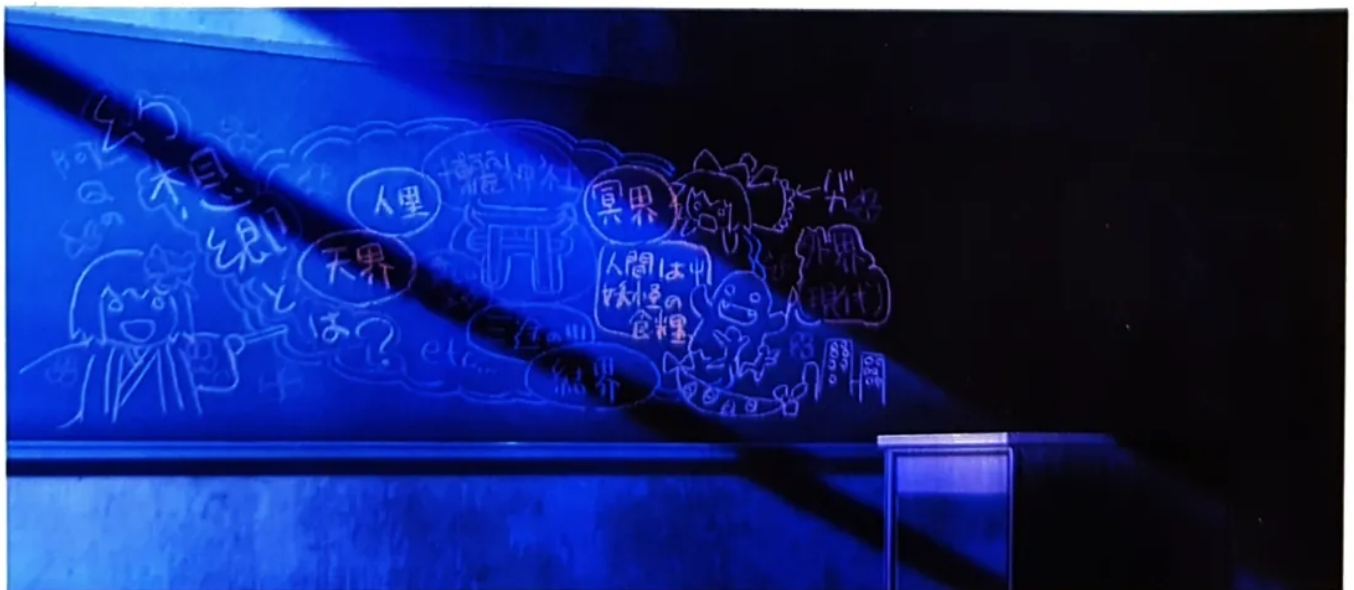
落ちそうになった猫を助けようとして兄沢自身が落ちそうになる。

そこを猫の飼い主(紫)に助けて貰う。猫のお礼にと小さな箱を渡され、現実から逃げたくなったら箱に願うとよいと言われる。



準備が終わらず燃え尽きている兄沢。
紫からもらった箱が輝き始める。
(アイデアが貧弱ですみません……)

そして、池袋と幻想郷の境界が交わる。(実際には兄沢だけが幻想入りするはずだが、池袋店に対する思いが強すぎる為に池袋の一部が幻想郷と一体化してしまう。物語の後半で紫に今回の理由を説明させます)



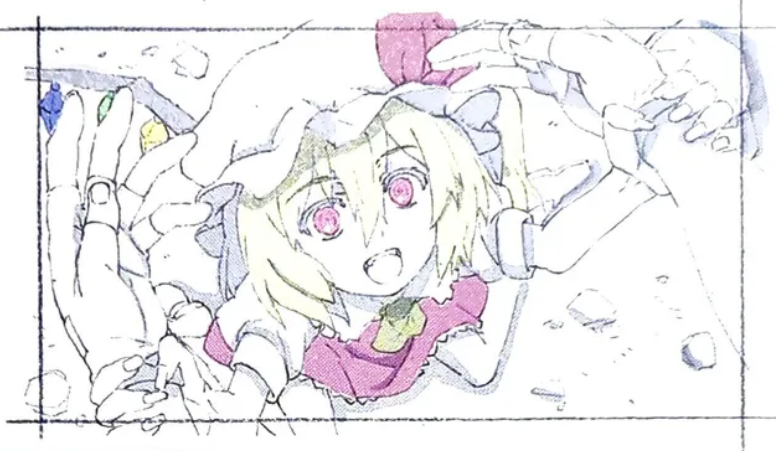
本編C-29背景。紫が兄沢に幻想郷を説明するかに描かれた黒板絵、フィルムだとじっくり観れないので、若手原画マンがクレヨンで描いてくれました。阿求、チルノが唯一登場するシーン(涙)



変化した池袋を歩くうちに鎖に繋がれた少女を見つける。
(紅魔館の底が抜けたことになってます)

07

鎖につながれた少女はフランだった。
「今日のご飯は人間のかたちをしてる!」

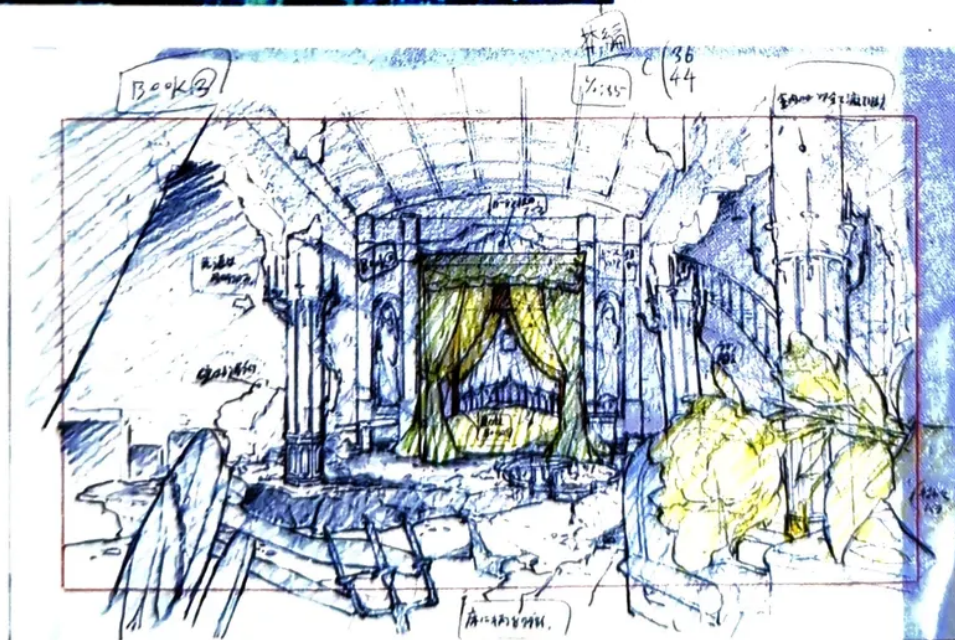


「でーもお。このままじゃ食べにくいから、一回、バラバラ!」

フランに池袋上空まで投げ飛ばされる兄沢。

「俺は死ぬのか」的な感じで。

08



本編C-36 BG原図。崩壊したフランの部屋。フランの台詞はZUN氏の指摘でだいぶ変わりました。



空中で魔理沙にぶつかり一命を取り留める兄沢。
魔理沙は兄沢を気にもせず、こんなことをしている
場合ではないと飛び去っていく。

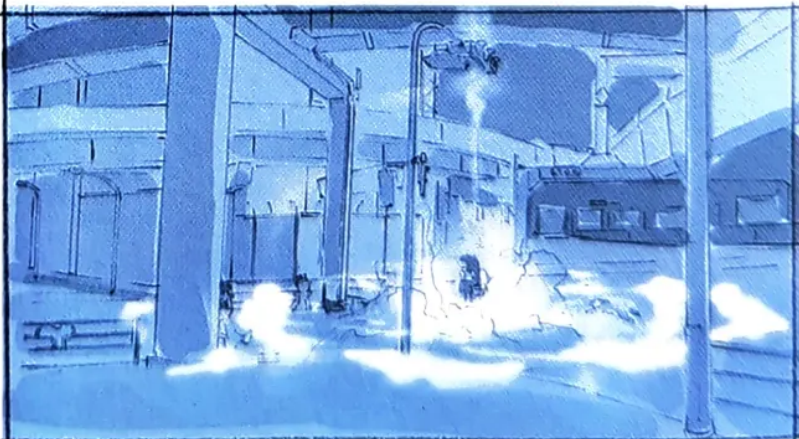
その直後、夜組3妖怪につかまり絶体絶命の兄沢。
ミスティア「誰か来る前にはやく食べちゃお!」
リグル「きたない足だなー」
ルーミア「〜♪☆」

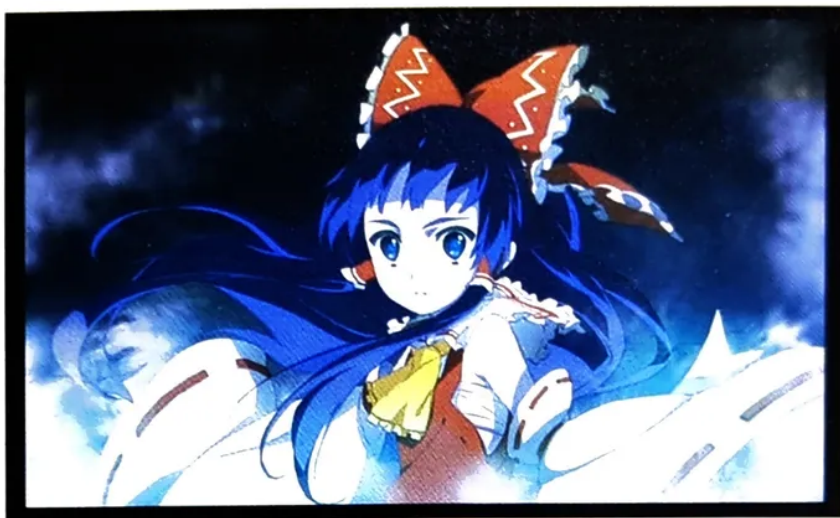


上空にある現実との境界がはじける。



落雷のような衝撃で4人は吹き飛んでしまう。

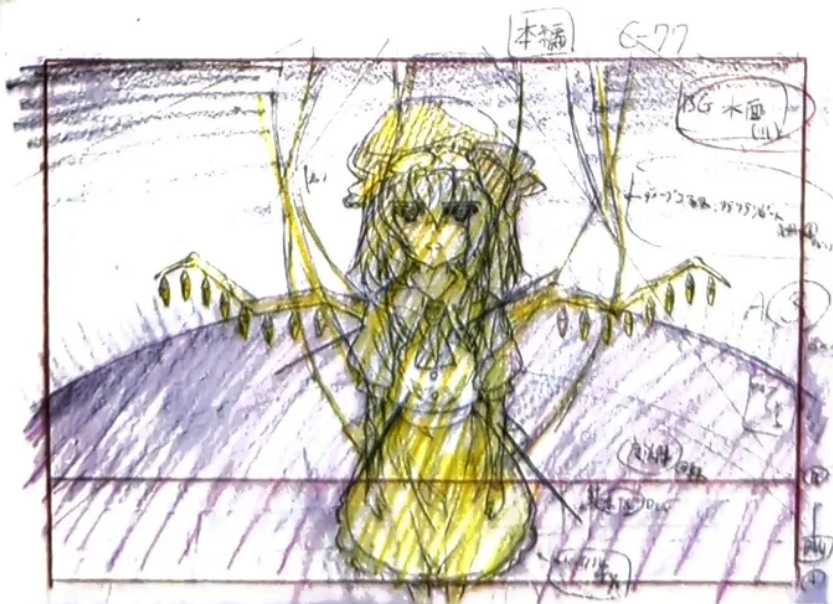




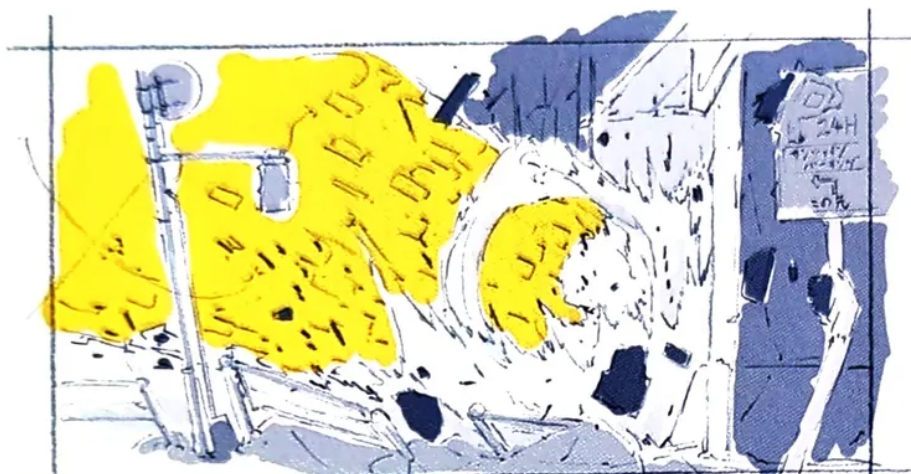
博麗霊夢、参上。
(登場に合わせて曲をうまくつけたいです)



14 無言で攻撃モーションに入る霊夢。(札もスペルカードも霊力が具現化したものと解釈しています)



本編C=77レイアウト。霊夢の攻撃で川に落ちたフラン。スタッフの指摘で水のダメージエフェクト追加。スカーレット姉妹、お風呂入れないじゃんとか愚痴りながら描いてました。



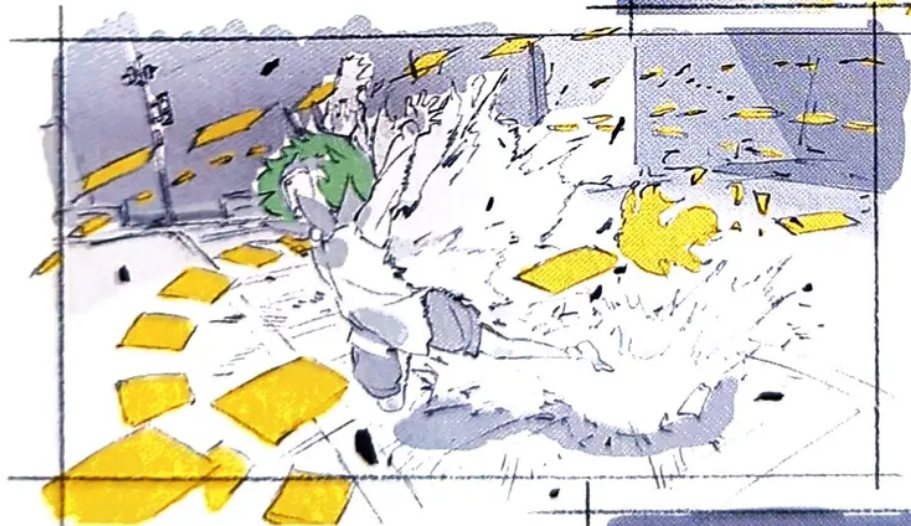
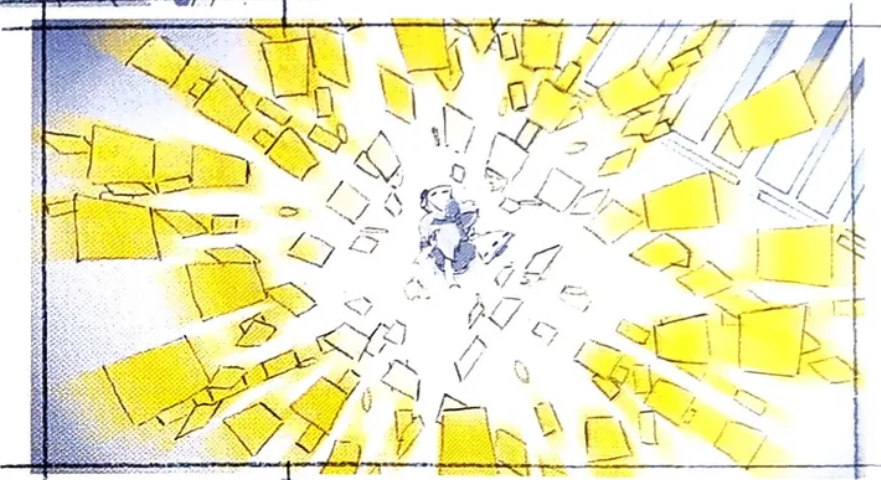
ミスティア「みー!!」

大量の札（通常弾）にスペル発動させる間も無く
つぶされてしまうミスティア。

（3妖怪との戦いは主に地上戦になるかと）

16

優雅に弾幕を全方向に展開させる霊夢。

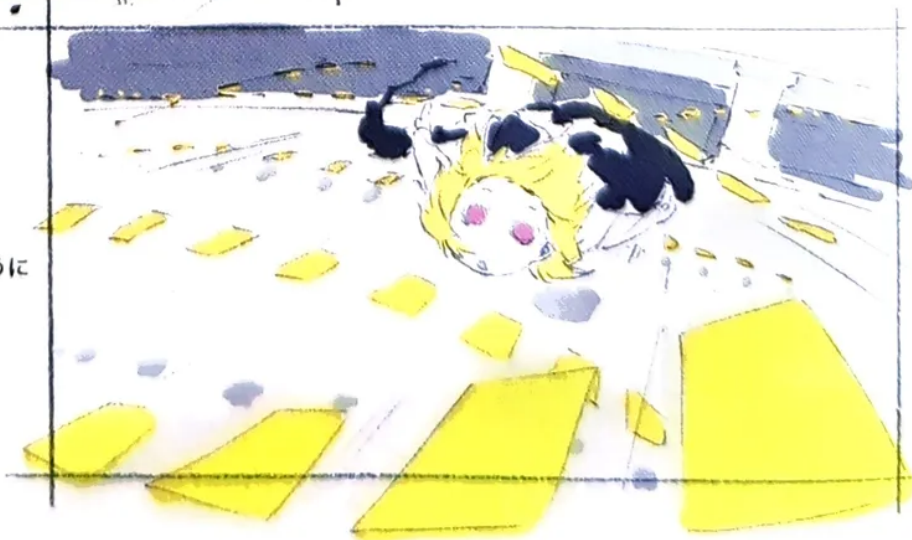


リグル「わーっ!!」

弾幕に足元をすくわれ連続的に被弾してしまう
リグル。

18

半身を闇化したルーミアが弾幕の間を縫うように
近づいてくる。





ルーミア「まだ、なにも食べてないっ！」
食べていなければ悪くないと言わんばかり
のルーミア。

20

霊夢「はい、食べた」
ルーミア「むう」
口に陰陽玉をつっこむ霊夢。



ルーミア「〇△□×〜!!」そのまま壁に
叩きつける霊夢。(陰陽鬼神玉?)
状況が理解できず混乱する兄沢。



兄沢「ヶバス!!」
不可抗力だが妖怪ともどもつぶされてしまう。

23

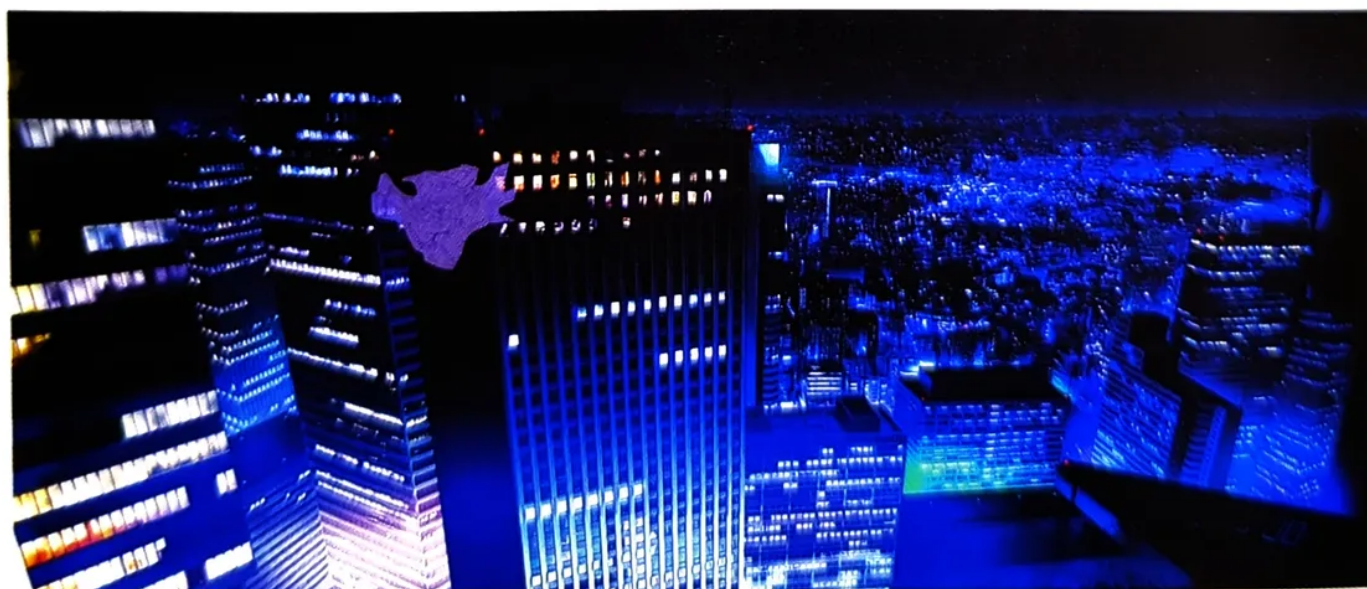
ミスティア「ひどーい、ひどーい」
先程の弾幕でぼろぼろになった3妖怪。
「お洋服ボロボロ、おなかすいたー!もうー!
帰るー!」その場を去ろうとするミスティア。



ミスティア「びっ!!」一瞬にして吹き飛ばす妖怪たち。(どこかにふっとんで行っただけです)。
フラン「あー。れいむだ〜」

ここからフランとの戦闘に。

24



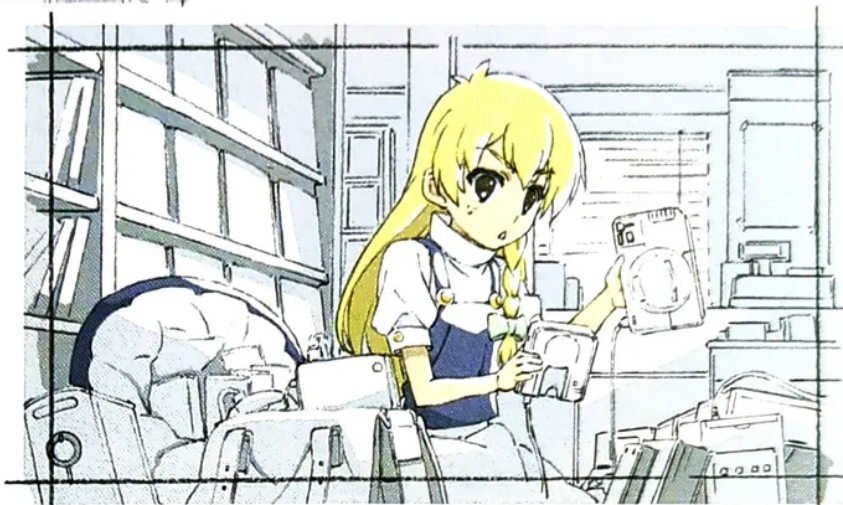
本編C-7A背景。魔理沙が兄沢をつかんで奥に飛ぶシーン。名曲ぞろいの東方ならただ飛んでいるだけのシーンに曲をのせるだけでも映像として成立すると思います。夜間飛行、東方の原点かと。



シーン変わって、どこかのゲームショップ。
窓から魔理沙が忍び込んでくる。

26

魔理沙「おおっ…」なにか惹かれるものがあるのか宝を見つけたかのように懐かしのゲーム機をカバンにつめこんでいく。



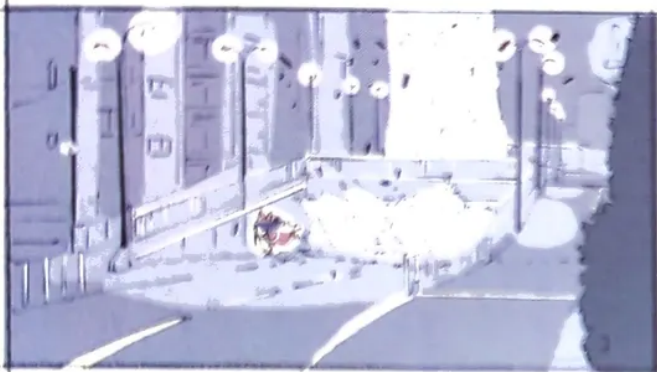
アニメイト店内。こいしは店内を走り回り、さとりは女性向けコーナーで何かを読んでいる。
(動物の姿でおりんとお空もいます)

こいし「おねーちゃん!」退屈になったのか、さとりは話しかける。だが、さとりは本を読むのに夢中で相手にしない。
こいし「おねーちゃん!!」
さとり「……」
こいし「……、おねー……」
さとりが読んでいる本を見て驚くこいし。
(BL系だったりとか。ネタ系はNG?)

28



シーン変わり、フランの弾幕を避けながら
近づく霊夢。

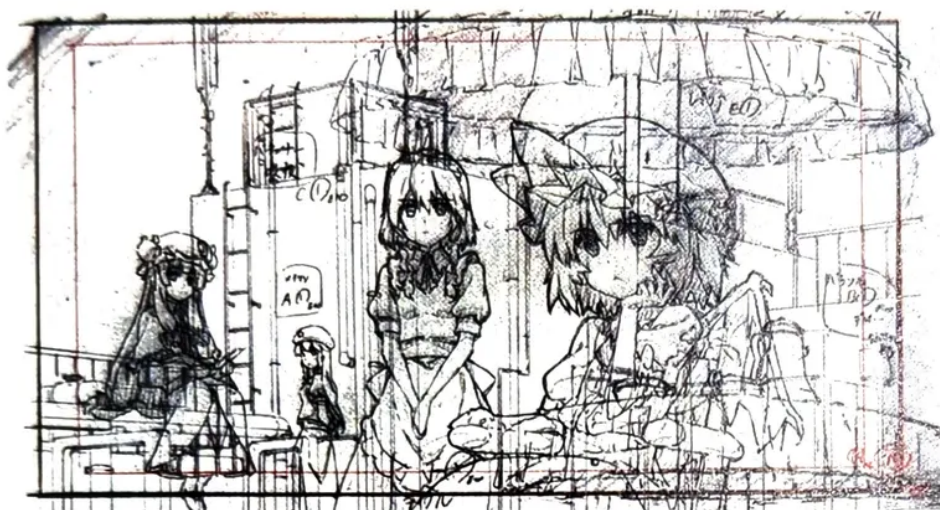


罅でフランを地面に叩きつける。
霊夢だけが煙の中から出てくる。

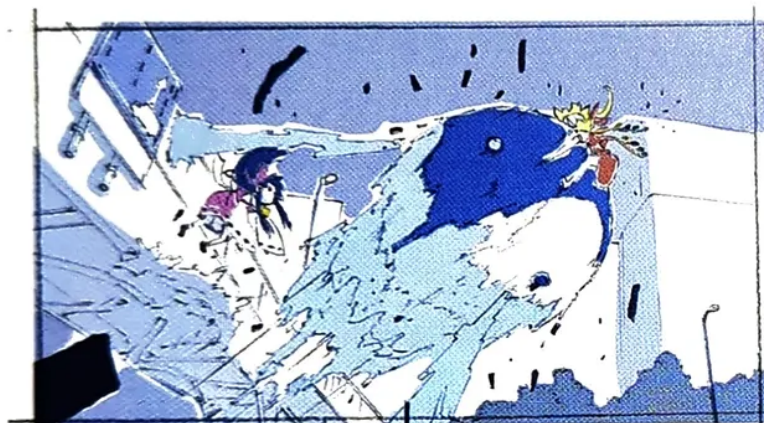
フラン「あははははっ!!」
追いかけるようにフランが飛び出してくる。



本編C-43背景とレイアウト。兄沢の手を握り、そのまま食べようとするフラン。
うそパースですが雰囲気重視で。



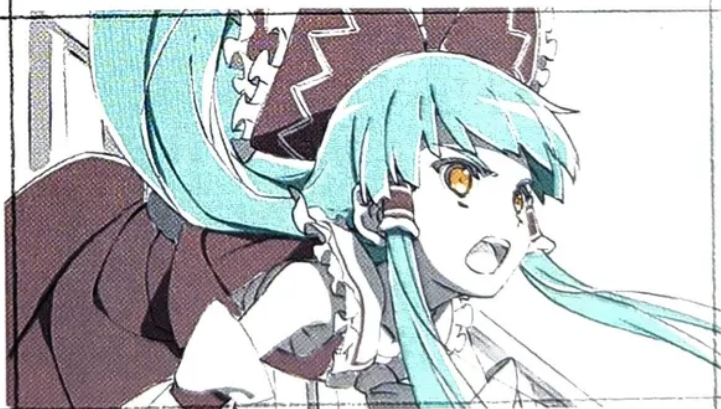
本編C-59レイアウト。紫と目が合う紅魔組。今回メインのキャラ表以外、まったく設定画がありません。美術設定などもないのは初めての経験です。スタッフに東方好きがいてくれて本当に助かりました。



飛びかかってくるフランにトラップの陰陽玉がヒットする。
フラン「いやーん☆」

33

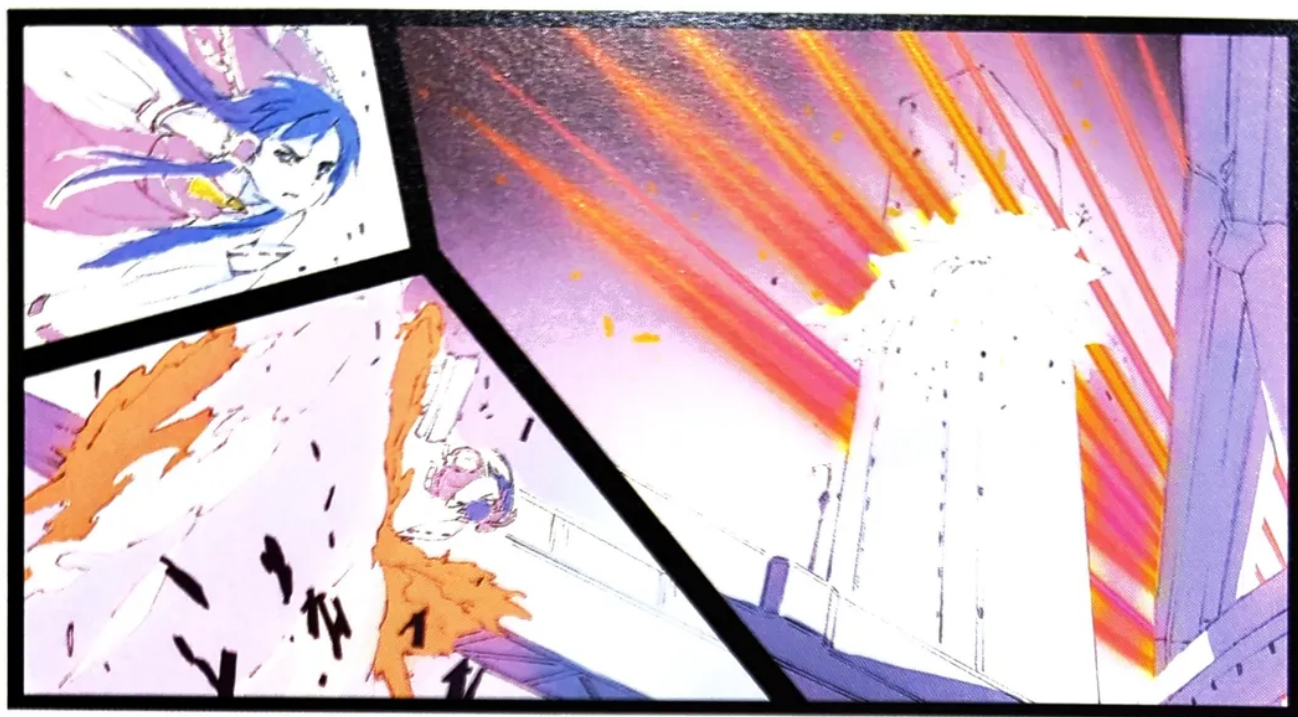
当ったのはフランの分身だった。
(フォーオブアカインド)
霊夢「悪知恵がはたらく!」



34

フラン「だって、勉強したもーん!」
すでにスペルカードの発動が終わっているフラン。





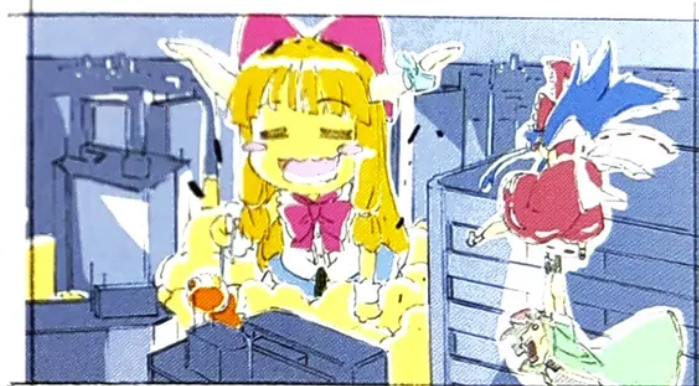
レーヴァテインが発動、サンシャイン60を一刀両断。



レーヴァテインの追撃弾から逃げる途中、
ジャンボ草香が現れる。

霊夢「草香!」

草香「おお〜れいむ〜」



草香「いや〜、一杯やっていたら、頭の上にボコボコとね〜」

草香の足元には勇儀とにとりがいる。

にとり「ギャー!」

霊夢「犯人はあいつ! やっちゃんないさい!」

草香「おお〜いいのかい? やっちゃうよ〜」

36



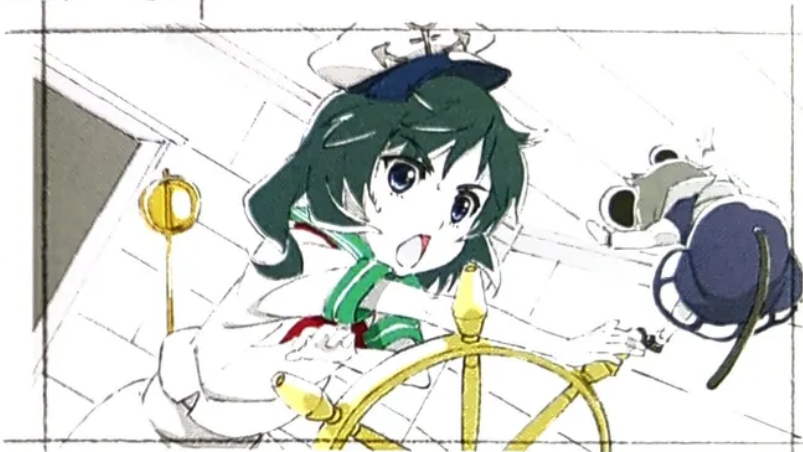
本編C-105 レイアウト。夢想封印を放つ霊夢を見つめる紫。物語のラスト、このカットのためにあえて他ではほとんど顔を見せていません。演出的にはあわただしいだけなのですが、霊夢と紫の言葉では表せないつながりみたいなものを感じる人がいてくれたらうれしいです。



フランに仕掛けようとした瞬間、空が割れ星蓮船が落ちてくる。
萃香「おこっ」
雲夢「役立たず!」その場を去る。

39

ムラサ「タイタニ〜〜〜ッ!」
舵を取るキャプテン・ムラサ。ぶっ飛ぶナズーリン。



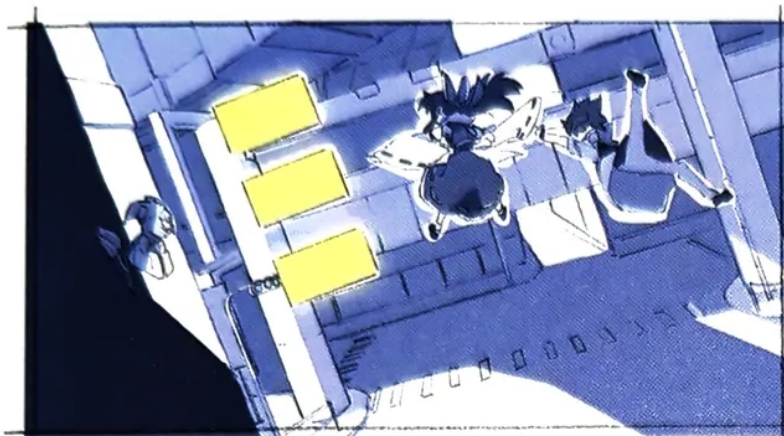
傾く船を魔力で支える白蓮。
白蓮「あら、ここは…?」

シーン変わり、紫と藍が状況を見ている。

藍「なんだか大事になってきましたね」
紫「本来あの男だけが境界を越えこちらに側に来るはずなのだけど、この地への思いが強すぎたためにこの辺りを巻き込んでしまい、ややこしいことになっているようね…」
藍「どうなされるのですか?」
紫「この現象の収集については博麗の巫女に手伝ってもらおう。そのためには騒ぎを収めないと…、行きましょうか」

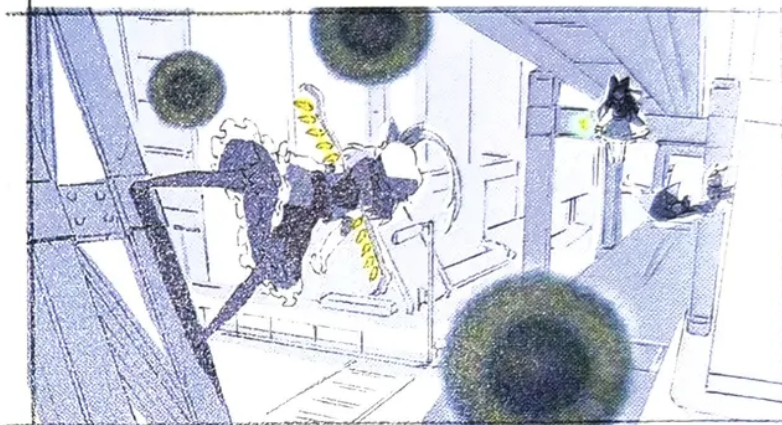
41





42
霊夢「!!」

気配に気が付き身構えると暗闇から藍が現れる。
藍「紫様からの伝言だ、次で決めると」



43
フラン「次はなににするの〜☆」

距離を取った状態でスベルカードを発動させる霊夢。

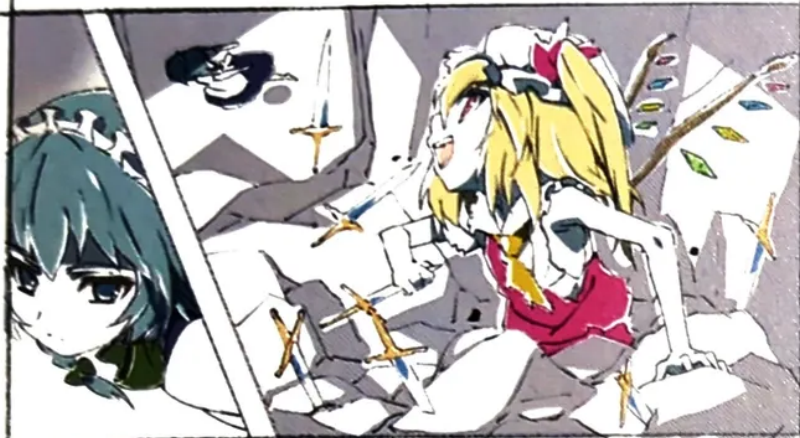


44
フラン「——…っ!!」

紫の能力で瞬時に裏へ。

45
フラン「インチキい〜〜!!!」
夢想天生発動。





フラン「今のなあーしい」
ふらふらの状態で顔を上げると目の前に大量の
ナイフが止まっている。動き出したナイフを弾く
フランの横を咲夜が通り過ぎる。
フラン「さくやもあそぶの〜？」

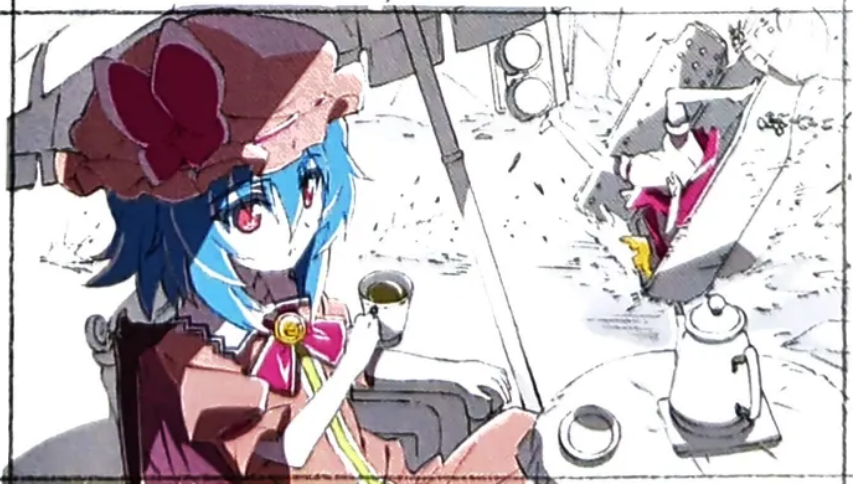
動き出そうとしたフランをパチュリーが
水の魔法で押さえつける。
パチュリー「フラン、おとなしく」
フラン「むっ」



美鈴「どおっ、せえーいっ!!」
地面から紅美鈴が飛び出しフランを
突き飛ばす。
パチュリー「むきゅっ」



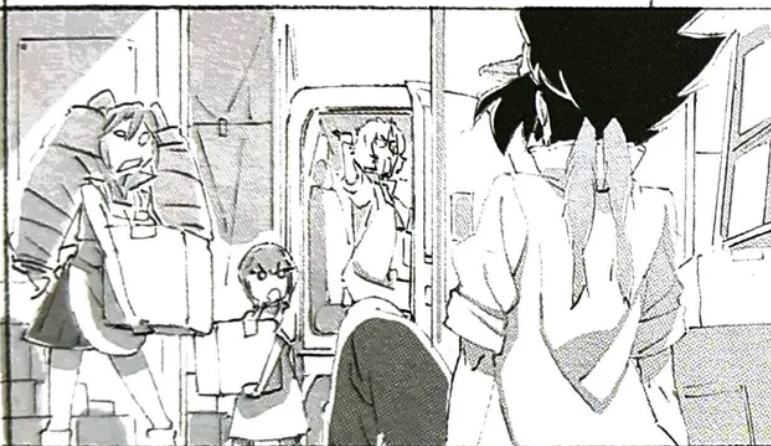
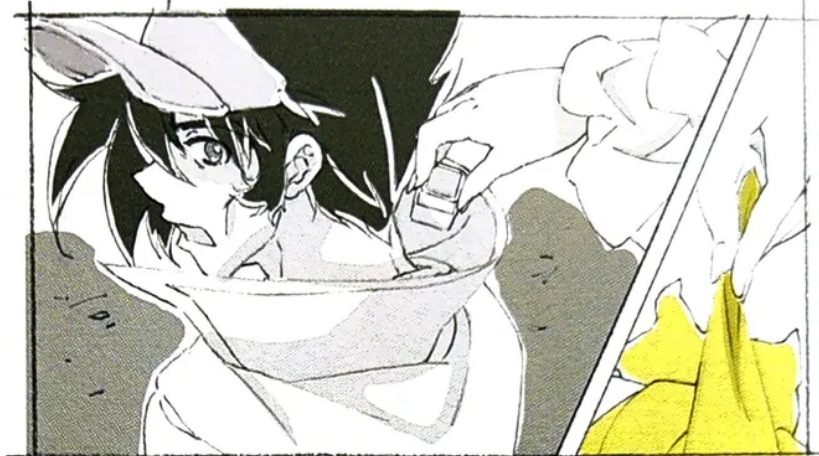
フラン「わっ、きゃ、のはあっ!!」
用意してあったアイアンメイデンに突っ込みフタが
閉まる。横でレミリアがお茶を飲んでいる。





レミリア「まったく紅魔館の底が抜けるとはね…それと咲夜、くさい」
 咲夜「ご安心を。汚物門番が屋敷の門をくぐることはありませんので」
 美鈴「あ、あれっ？」
 (地面下の下水を被ったことになっています)
 パチュリー「なぜ地面から」
 フラン「お姉さまだしてー!もっとあそぶー!」
 レミリア「安心しなさい、屋敷に戻ったらそのくさい門番が相手をしてくれるそうよ」
 フラン「わーい、おもいっきりあそぶー!」
 美鈴「はい? ひいっ!」
 紅魔組がその場を去っていく。

霊夢がネクタイで兄沢の手当てをしていると、後ろから
 紫「はい、没収」
 襟首あたりから問題の箱を取り出し
 「あとこれも☆」
 霊夢のネクタイも外してしまう。
 瞬間視界が暗転して意識が飛ぶ
 (紫は最後まで顔は見えません)



ココ「あっ、店長いたっすー」
 ラミカ「てんちょう〜」
 気がつくと兄沢の後始末をしている現場にいる。
 ガイ「おい、なんで俺までお前の尻拭いをしなければならんのだ、いいからとっとと働け!」

現実だったのか分からないままアニメ店長パート終了。



ラスト、どこかの神社であくびをしている巫女姿の少女が映って終了。
 (以上、本編の大まかな説明です。このままだと尺がかなりあるのもっとシンプルになるかと。
 いろいろ意見よろしく願いいたします)



〜 ちやうの境目
グランド・ミョー
or エミ・ミョー
ライオン...
（永太郎の髪と帽子
みたいなの）

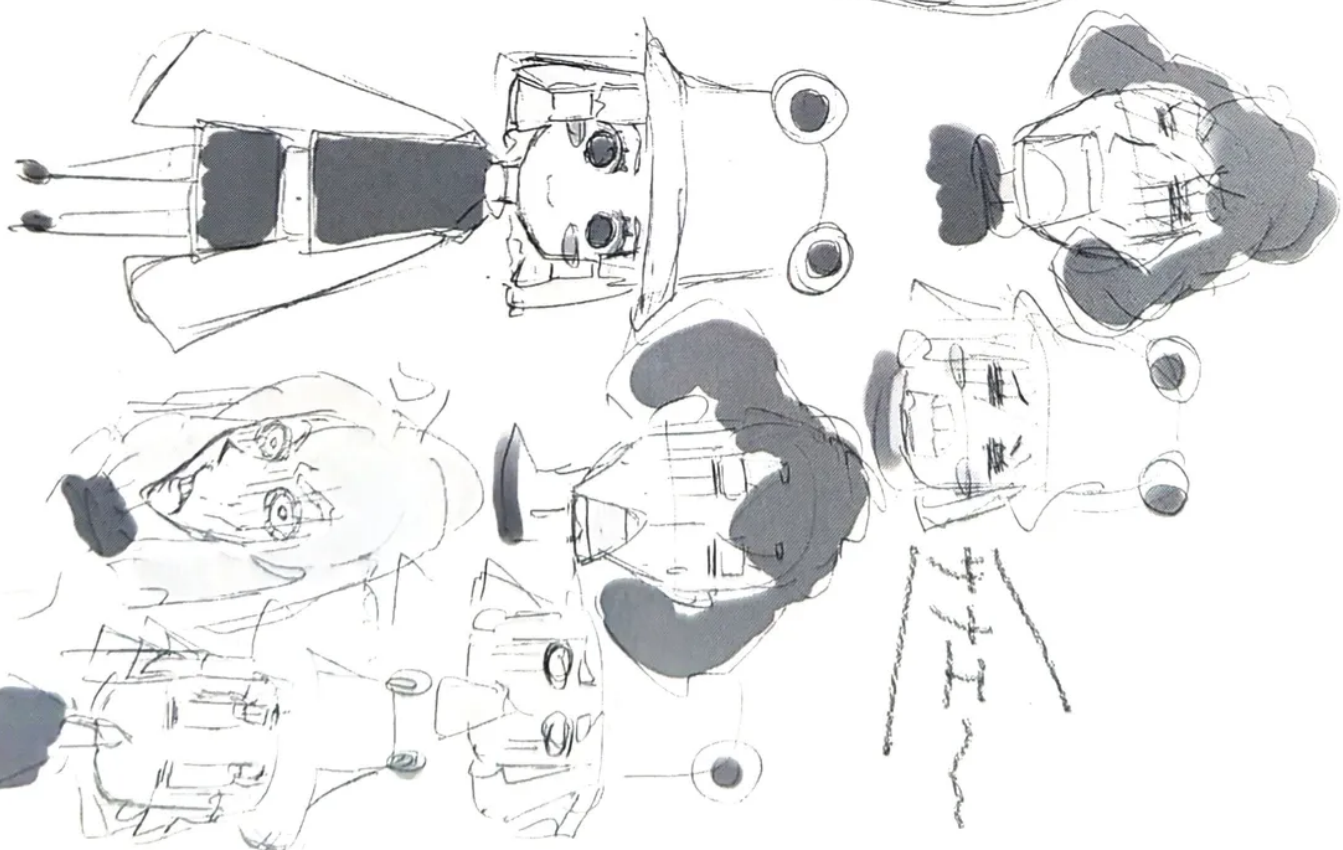
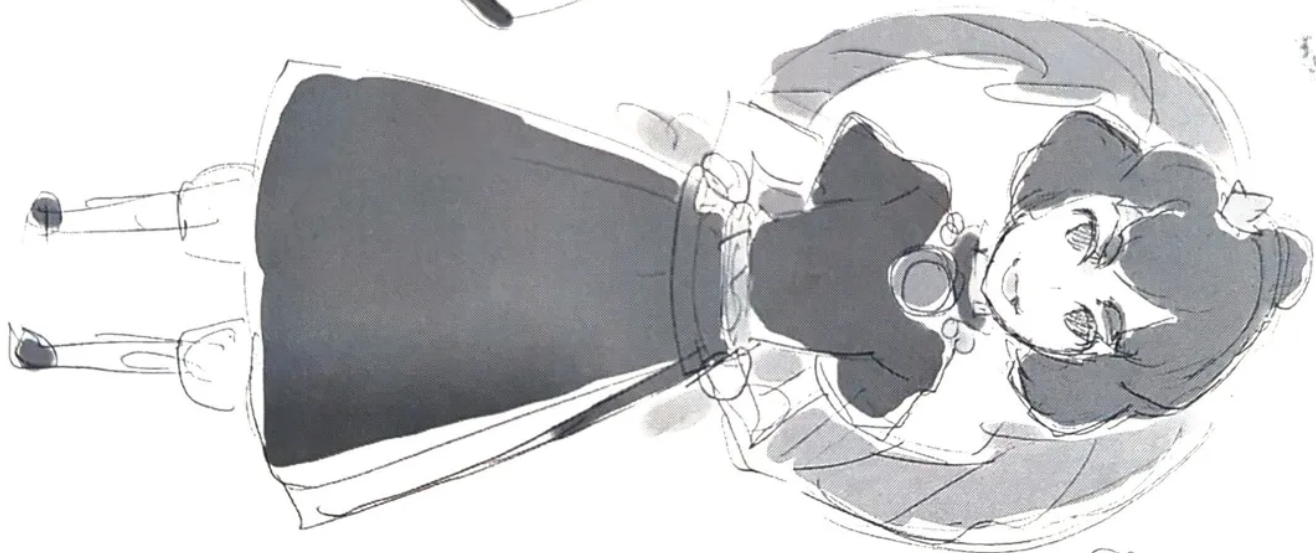
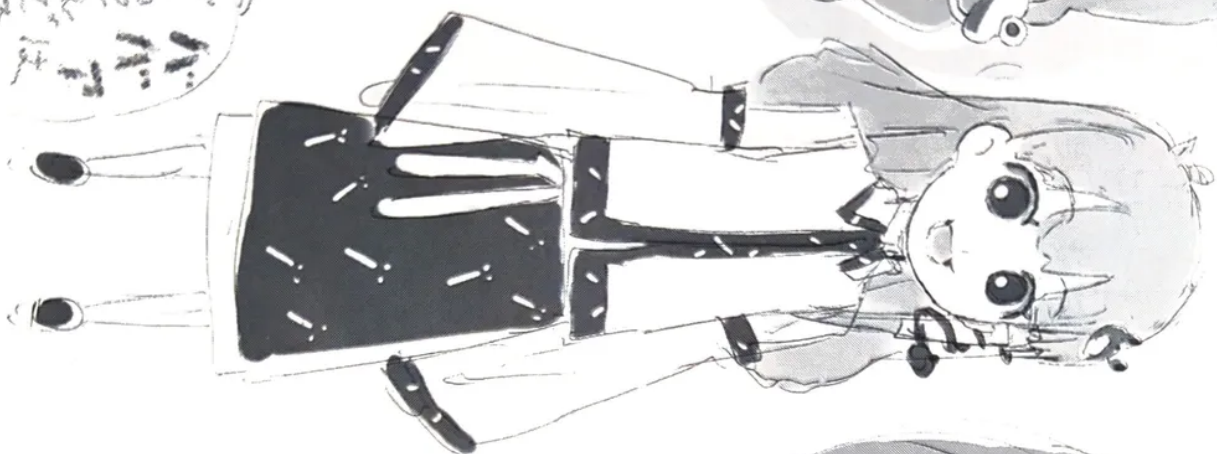
② ミヨウさんから
山はの表情
柔か目ではこと
〜 山はの表情
〜 山はの表情

作画時
周囲余裕と11月

口立ち...

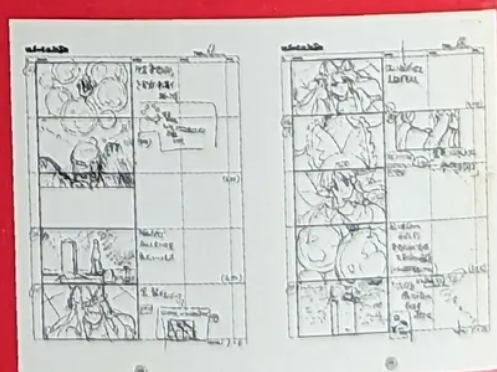
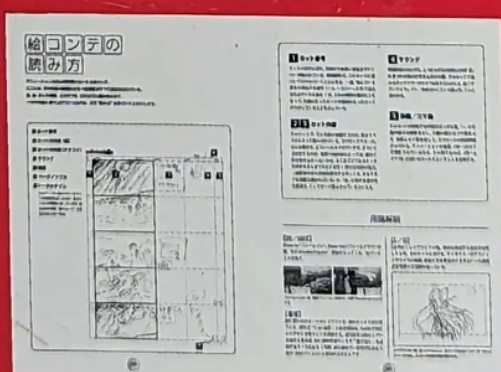
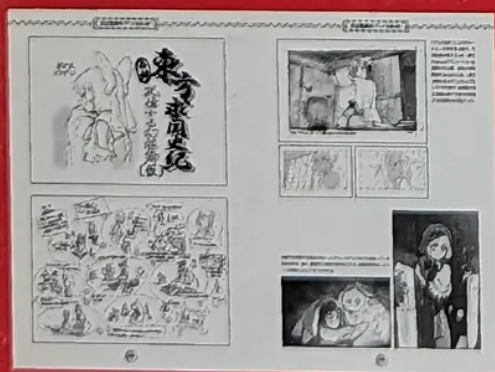
常識を失ってしまったサナエさんに二人の神様がふりまわされるブラックなお話です。
(完全に趣味の範囲なので気にしないでください)

おかしな話





定価： 本体1,429円 + 税



全コンテを掲載するほか、
アニメ初心者にもやさしい用語解説や監督インタビュー、
果ては初期案や没ネタなども収録！

郵便はがき

50円切手をはって
ください

1 6 0 - 0 0 2 2

東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル8F

株式会社 一迅社
ポストメディア編集部

アニメ店長×東方Project 設定資料集

愛読者アンケート係行

〒			
ご住所			
ふりがな		電話番号	
お名前		購入店名	
ご職業		年齢	才
○締め切り：2011年6月末日(消印有効) ご応募いただいた方の中から抽選で10名さまに 弊社特製グッズをプレゼント致します。 ※発表は賞品の発送を以て代えさせていただきます。 ご応募いただいたハガキはこの懸賞の抽選及び発表、 並びに編集企画の参考のみに使用させていただきます。			性別
			男性 女性

アニメ店長×東方Project

STAFF

原作	ZUN 島本和彦 MOVIC
プロデューサー	萩原大輔 小山幸男 近藤光
シナリオ	三浦貴博
監督	三浦貴博
キャラクターデザイン	小笠原篤 國弘昌之
色彩設計	千葉絵美
美術監督	衛藤功二(スタジオイースター)
撮影監督	寺尾優一
編集	神野学 (SONY PCL)
音響制作担当	納谷僚介
音響制作	STUDIO MOUSE
制作進行	高中優
制作プロデューサー	近藤光
制作	ufotable



アニメ店長×東方Project 設定資料集

2011年 1月20日 初版発行

監修・協力
株式会社アニメイト
ユーフォーテーブル有限公司

デザイン
宮下裕一

執筆
宮昌太郎

編集
小此木哲朗

発行人
原田修

編集人
串田誠

発行所
株式会社一迅社
〒160-0022 東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル8F
編集部 03-5312-6132
営業部 03-5312-6150

印刷・製本
共同印刷株式会社

本書の一部または全部を転載・複写・複製することを禁じます。
落丁・乱丁は当社にてお取替えいたします。
定価はカバーに表示しております。
本書の内容に関するお問い合わせは、一切受け付けておりません。

Printed in Japan
©Kazuhiko Shimamoto・MOVIC ©ZUN. / 池袋博麗神社